HINTA 25 MK

Sivukaupalla pelivinkkejä

PC
AMIGA
ATARI
C64

PELIT

5/92

Huippuhaastattelut:
Näin syntyi Indy

Lentävä linnoitus
B-17 Flying Fortress

Lyökö Amiga konsolit?
SÖPÖPELIEN PARHAAT

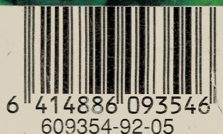
Dungeon Master
Arkkivaarin vastaisku



Legend of Kyrandia
Tähti on syttynyt

Ratkaise: Monkey Island I
Star Trek 25th Anniversary
Eye of Beholder 2

Mahtavasti
ARVOSTELUJA
Lure of the Temptress ● Crisis in the Kremlin ● Project X ● Apidya ● Carl Lewis Challenge ● World Tennis Championships ● Lord of the Rings 2 ● ja rutkasti muita





MANAGER 239/239 · BANE OF COSMIC 269/269 · LAURA BOW II –/299 · SENSIBLE SOCCER 189/– · PINBALL DREAMS 189/– · MEGA SPORTS 189/– · INDIANA JONES 4 ADV 239/269 · DEATH KNIGHTS II 249/249 · ULTIMA VII –/245 · CHAMPIONSHIP MANAGER 189/239

MONKEY ISLAND 2 239/269 · DARKSEED –/299 · CALIFORNIA GAMES II 189/269 · WC II/OPERAT II –/169 · CRISIS IN KREMLIN –/299 · ULTIMA UNDERWORLD –/299 · ABAND. PLACES 239/239 · GAMES ESPANA 92 239/269 · FORMULA ONE 269/299 · LOST TREASURES –/329

B-17 –/329 · GATEWAY –/269 · INTERN. SPORTS 239/269 · GLOBAL CONGUEST –/329 · JOHN MADDEN II –/239 · CARL LEWIS 189/269 · UMS II PLANET EDITOR 189/189 · ISHAR 239/239 · DUNGEON MASTER –/299 · DARKLANDS –/359

AMIGAN JA PC:N PELEJÄ

	AMIGA	PC
3D CONSTRUCTION KIT II	359,-	359,-
3D CONSTRUCTION KIT&DPAINT III	299,-	299,-
4D TENNIS	239,-	269,-
ABANDONED PLACES	239,-	239,-
ACES OF PACIFIC	269,-	299,-
ADDAM'S FAMILY	189,-	239,-
ADVENTURES	189,-	269,-
AIRBUS A320	269,-	329,-
ALIEN STORM	99,-	
A LINE IN THE SAND		269,-
AMOS EASY	269,-	
ARMOUR GEDDON II	189,-	
ARSENAL FC	189,-	239,-
ASHES OF EMPIRE	299,-	299,-
ATAC		299,-
A-TRAIN		299,-
B-17 FLYING FORTRESS	269,-	329,-
BANE OF THE COSMIC FORGE	269,-	269,-
BAROBODUS PLANET OF DOOM	189,-	
BAT II	269,-	
BATTLETECH II		179,-
BATTLETOADS	189,-	239,-
BIKE GRAND PRIX	189,-	
BLACK CRYPT	189,-	239,-
BUCK ROGERS II	249,-	249,-
CAESAR	239,-	269,-
CALIFORNIA GAMES II	189,-	269,-
CALL OF CTHULHU I		269,-
CAMPAIGN	239,-	269,-
CARL LEWIS CHALLENGE	189,-	269,-
CARRIER STRIKE		269,-
CARRIERS AT WAR		269,-
CASTLE OF DR. BRAIN II		299,-
CHAMPIONSHIP MANAGER	189,-	239,-
CHAOS ENGINE	239,-	
CIVILIZATION	269,-	299,-
CONAN THE CIMMERIAN		159,-
CONFLICT: KOREA	249,-	249,-
CONFLICT: MIDDLE EAST	239,-	269,-
COOL CROCK TWINS	189,-	239,-
COVER GIRL POKER	189,-	239,-
CRAZY CARS III	189,-	
CREATURES	189,-	
CRISIS IN THE KREMLIN		299,-
CURSE OF ENCHANTIA	239,-	269,-
D-DAY	239,-	269,-
DAEMONSGATE	269,-	299,-
DAGGER OF AMON-RA		299,-
DARKLANDS		359,-
DARKSEED	269,-	299,-
DEATH KNIGHTS OF KRYNN I	239,-	239,-
DEATH KNIGHTS OF KRYNN II	249,-	249,-
DICK TRACY ADVENTURE	239,-	239,-
DUNE	239,-	269,-
DUNGEON MASTER	189,-	269,-
DYNABLASTERS	189,-	239,-
ECO QUEST		199,-
EL-FISH		269,-
ELITE II	269,-	299,-
ELVIRA II	269,-	199,-
ENTITY	189,-	239,-
EPIC	239,-	269,-
ETERNAM		269,-
EYE OF BEHOLDER II	269,-	239,-
F-117A NIGHT HAWK	269,-	299,-
F-15 STRIKE EAGLE II	269,-	179,-
F-15 STRIKE EAGLE III		299,-
F-19 STEALTH & MIG 29	299,-	299,-
FAERY TALE II/LORDS OF TIME	239,-	269,-
FALCON 3.0		299,-
FALCON 3.0 DATA DISK		145,-
FASCINATION		269,-
FIGHTER COMMAND		239,-
FIRST SAMURAI II	189,-	
FLASHBACK	239,-	269,-
FLIGHT OF THE INTRUDER	99,-	269,-
FOOTBALL MANAGER III	189,-	189,-
FORMULA 1 GRAND PRIX	269,-	299,-
FREE DC		269,-
GAMES – ESPANA 92	239,-	269,-
GATEWAY		269,-
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER I	269,-	239,-
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER II	249,-	249,-
GLOBAL CONQUEST		329,-
GOBLIINS	189,-	239,-
GODS	189,-	179,-
GRAHAM TAYLOR'S SOCCER	189,-	
GRAND PRIX UNLIMITED		269,-
GREAT NAVAL BATTLES	249,-	249,-
GUY SPY	239,-	269,-
HAGAR THE HORRIBLE	189,-	
HARDBALL III		269,-
HARRIER		299,-
HERO'S QUEST III		299,-
HERO QUEST II	189,-	
HEROES OF THE 357TH		269,-
HISTORY LINE 1914-18	239,-	269,-
HOI	189,-	239,-
HOOK	189,-	239,-
HUMANS	189,-	239,-
INDIANA JONES 4 ACTION	189,-	239,-
INDIANA JONES 4 ADVENTURE	239,-	269,-
INTERN. SPORTS CHALLENGE	239,-	239,-
ISHAR: LEGEND OF THE FORTRESS	239,-	239,-
JAGUAR XJ220	189,-	
JAMES POND II - ROBOCOD	189,-	
JETFIGHTER		199,-
JIMMY WHITE'S SNOOKER	239,-	269,-
JOHN MADDEN II		239,-
JOHN MADDEN FOOTBALL	189,-	
JUMP JET		299,-
KING'S QUEST V	299,-	299,-
KING'S QUEST VI		299,-
KNIGHTMARE	189,-	
KNIGHTS OF THE SKY	269,-	299,-
LAWNMOVER MAN	189,-	239,-
LEGEND OF VALOUR	239,-	269,-
LEISURE SUIT LARRY V	269,-	299,-
LEMMINGS II	189,-	159,-
LINKS 386 PRO		329,-
LIVERPOOL FOOTBALL	189,-	
LORDS OF THE RINGS II		269,-
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	269,-	299,-
LOST TREASURES OF INFOCOM		329,-
LOTUS THE FINAL CHALLENGE	189,-	239,-
LURE OF TEMPTRESS	239,-	269,-
M (SSI)	249,-	249,-
MANAGER	239,-	239,-
MATCH OF THE DAY	189,-	239,-
MEGA SPORTS	189,-	
MEGATRAVELLER 2	239,-	269,-
MEGATRAVELLER 3		299,-
MERCENARY III	239,-	
MICHAEL JORDAN FLIGHT		269,-
MIDWINTER II	269,-	249,-
MIGHT & MAGIC III	269,-	299,-
MIGHT & MAGIC IV		299,-
MILLENIUM THE RETURN	239,-	269,-
NAPOLEON		299,-
NIGEL MANSELLS	189,-	239,-
NO GREATER GLORY	269,-	269,-
OUT OF THIS WORLD	269,-	299,-
PARASOL STARS	189,-	239,-
PATTON STRIKES BACK		269,-
PERFECT GENERAL	269,-	299,-
PINBALL DREAMS	189,-	
PIRATES GOLD		299,-
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	269,-	299,-
PLAYER MANAGER II	239,-	269,-
POLICE QUEST III	269,-	299,-
POOLS OF DARKNESS	199,-	289,-
POPULOUS II	239,-	269,-
POPULOUS II SCENARIO DISK	145,-	145,-
POWERMONGER	239,-	269,-
PREMIERE	239,-	269,-
PROPHECY OF SHADOW	239,-	239,-
RAILROAD TYCOON	239,-	269,-
RAMPART	239,-	269,-
REALMS	239,-	179,-
RED ZONE	189,-	
REX NEBULA		299,-
RISKY WOODS	189,-	239,-
ROAD RASH	189,-	
ROBIN HOOD SIERRA	269,-	299,-
ROBOCOP III	189,-	
ROCKETEER		159,-
ROOKIES	269,-	269,-
SAMURAI - WAY OF WARRIOR	239,-	269,-
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE		299,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	239,-	269,-
SECRET OF SILVER BLADES	239,-	239,-
SENSIBLE SOCCER	189,-	
SHADOWLANDS	179,-	239,-
SHADOW OF THE BEAST III	189,-	
SHATTERED LANDS	249,-	249,-
SHUTTLE	269,-	329,-
SIEGE		239,-
SILENT SERVICE II	269,-	269,-
SIM ANT	269,-	179,-
SPACE 1889		179,-
SIMLIFE	269,-	269,-
SPACE QUEST IV	99,-	299,-
SPACE QUEST V		299,-
SPACE CRUSADE	189,-	239,-
SPECIAL FORCES	269,-	269,-
SPORTS COLLECTION	189,-	
STAR CONTROL II		299,-
STAR TREK 25TH - ANNIVERSARY	239,-	179,-
STORM MASTER	239,-	239,-
STORMBALL		239,-
STRIKE COMMANDER		299,-
SUPER MONACO GP	99,-	
TEAM YANKEE II	239,-	269,-
TERMINATOR II	189,-	159,-
THEATRE OF WAR		269,-
TIME QUEST		179,-
TOMATOES	189,-	
TONY LA RUSSA BASEBALL		269,-
TOYOTA CELIGA GT RALLY		239,-
TRADE COMMANDER		299,-
TWILIGHT 2000	269,-	299,-
ULTIMA UNDERWORLD		299,-
ULTIMA VI	199,-	269,-
ULTIMA VII		249,-
ULTIMA VII DATA		149,-
ULTIMA VII PART II		299,-
UMS II PLANET EDITOR	189,-	189,-
UTOPIA	189,-	239,-
UTOPIA - THE NEW WORLDS	145,-	
VENGEANCE OF EXCALIBUR	239,-	269,-
WALKER	239,-	269,-
WARRIORS OF RELEYENE	239,-	239,-
WAYNE GRETZKY II	189,-	239,-
WILLY BEAMISH	269,-	299,-
WING COMMANDER	269,-	189,-
WING COMMANDER DELUXE		329,-
WING COMMANDER II		299,-
WING COMMANDER II/OPERAT		145,-
WING COMMANDER II/OPERAT II		169,-
WING COMMANDER II/SPEECH		145,-
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	239,-	269,-
WWF	189,-	159,-
X-PROJECT	189,-	
X-WING		299,-
ZOOL	189,-	239,-

JOITAKIN YLLÄOLEVIA PELEJÄ EI VIELÄ OLE JULKAISTU, MUTTA VOIT JÄTTÄÄ NIISTÄ TILAUKSEN, JOLLOIN LÄHETYS TAPAHTUU VÄLITTÖMÄSTI PELIN TULTUA MAAHAN.
TARJOUSPELIEN HINTA NOUSEE NORMAALIKSI ALENNETUN ERÄN LOPUTTUA.



SCREENBEAT KAIUTTIMET **199**

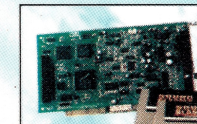
PC:N ÄÄNIKORTIT



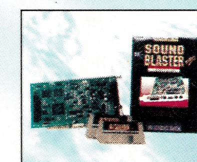
CM-32P
ROLANDIN ULKOINEN SOUNDIMODULI LIITETÄÄN PC:HEN MIDIN KAUTTA. MT-32 YHTEENSOPIVA ANTAA ÄÄNEN PUHUA PUOLESTAAN!!
2495



SCC-1
ROLANDIN SISÄINEN SOUNDIKORTTI VIE YHDEN KORTTIPAIKAN LAPC-1 YHTEENSOPIVA ANTAA ÄÄNEN PUHUA PUOLESTAAN !!
2495



SOUNDBLASTER 16
UUSIN CREATIVEN ÄÄNIKORTTI. TÄYSIN 16-BITTINEN MYÖS DMA. MUKANA ÄÄNTÄ PARANTAVAT YAMAHAN PIIRIT JA TULEVAISUUTTA AJATELLEN CD-ROM LIITÄNTÄ. PESEE KILPAILIJAT MENNEN TULLEN.
1695



SOUNDBLASTER PRO II
YLIVOIMAISESTI MYYDYIN ÄÄNIKORTTI MARKKINOILLA. LISÄNÄ YAMAHAN PIIREJÄ, JOTKA ENNESTÄÄN PARANTAVAT ÄÄNTÄ. UUSITUT OHJELMAT CD-ROM LIITÄNTÄ
1245

Hintoihin lisätään toimituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

OSTAMME JA MYYMME PELIKONSOLIEN KÄYTETTYJÄ PELEJÄ.

COM 2001 OY

puh. 981-33 66 44

fax 981- 33 77 22, PL 536, 90101 OULU

AVOINNA MA-PE 10-20 LA 10-15



NYT SAATAVANA NINTENDON 16-BITTINEN IHMELAITE SUPER NINTENDO JENKKIVERSIONA. PAKETTIIN KUULUU ITSE LAITE SCART-LIITÄNNÄLLÄ, SUPER MARIO 4, PELIOHJAIN, HYVÄKSYTTY VIRTALÄHDE JA KUUDEN KUUKAUDEN TAKUU. NYT KAIKKI PELI- JA KÄYTTÖOHJEET SELVÄLLÄ ENGLANNIN KIELELLÄ. MEILTÄ OSTAMAASI LAITTEESEEN KÄYVÄT SUPER NINTENDON PELIEN LISÄKSI MYÖS SUPER FAMICOMIN PELIT.

1295

Saat tilauksesi mukana toistaiseksi veloituksetta uusimman COM CLUB-lehden, josta löydät tietoa tulevista huippu-uutuuksista ja peliarvosteluja viimeisimmistä tietokone- ja konsolipeleistä. Lehdessä löytyy myös täydellinen luettelo COM 2001 Oy:n myymistä konsolituotteista. COM CLUB-lehti ilmestyy 11 kertaa vuodessa. Et ole kuitenkaan oikeutettu lehdessä esitettyihin klubitarjouksiin ennen kuin liityt jäseneksi soittamalla COM 2001 Oy:öön. Klubin vuosimaksu on 195 mk. Tervetuloa COM Clubiin!!

SUPER NINTENDON PELEJÄ

ADDAM'S FAMILY	445,-	MASTERS OF MONSTERS	445,-	STREET FIGHTER II	495,-
AMAZING TENNIS	445,-	MICKEY MOUSE	445,-	STRIKE GUNNER	445,-
ARCANA	445,-	MIGHT & MAGIC II	445,-	SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	445,-
BATMAN RETURN OF JOKER	445,-	MIGHT & MAGIC III	445,-	SUPER CONTRA	445,-
CALIFORNIA GAMES II	445,-	MYSTICAL NINJA	445,-	SUPER ADV ISLAND	445,-
CASTLEVANIA IV	445,-	NBA ALL STAR CHALLENGE	445,-	SUPER BATTLE TANK	445,-
DRAKKHEN	445,-	NHL HOCKEY	445,-	SUPER BOWLING	445,-
DUNGEON MASTER	445,-	NINJA GAIDEN IV	445,-	SUPER SCOPE + 6 PELIÄ	495,-
EXHAUST HEAT	445,-	NINJA TURTLES IV	445,-	SUPER SOCCER	445,-
F-ZERO	445,-	OUT OF THIS WORLD	445,-	SUPER STRIKE EAGLE	445,-
FALCON	445,-	PGA TOUR GOLF	445,-	SUPER TENNIS	445,-
FINAL FANTASY II	475,-	PILOT WINGS	445,-	SUPER NINJA WORLD	445,-
FINAL FIGHT	445,-	PIT FIGHTER	445,-	TERMINATOR	445,-
GEORGE FOREMAN BOXING	445,-	POPULOUS	395,-	TERMINATOR II	445,-
GUN FORCE	445,-	RAIDEN	445,-	THUNDER SPIRIT	445,-
HOLE IN ONE	445,-	RIVAL TURF	445,-	TOP GEAR	445,-
HOME ALONE	445,-	ROBOCOP III	445,-	ULTIMA VI	445,-
HOOK	445,-	ROCKETEER	445,-	WAIALAE GOLF	445,-
JACK NICKLAUS GOLF	445,-	ROGER CLEMENS	445,-	WHEEL OF FORTUNE	445,-
JOE & MAC	445,-	ROMANCE II KINGDOM	495,-	WING COMMANDER	445,-
JOHN MADDEN	445,-	SIMPSONS	445,-	WINGS II	445,-
KRUSTY'S FUN HOUSE	445,-	SMARTBALL	445,-	WORLD LEAGUE SOCCER	445,-
LAGOON	445,-	SMASH TV	445,-	WWF WRESTLEMANIA	445,-
LENUS	445,-	SPANKY'S QUEST	445,-	XARDION	445,-
MAGIC SWORD	445,-	SPIDERMAN & X-MEN	445,-	ZELDA III	445,-

Oletko kyllästynyt odottamaan?

Jos tilaat tuotteen arkisin ennen klo 18, ehtii se vielä saman päivän postin lajittelukeskukseen menevään lähetykseen, ellei tuote ole tilapäisesti loppunut, minkä ilmoitamme tilausta jättäessäsi.



MEGADRIVE

PARAS PAKETTI!!
KESKUSYKSIKKÖ, SONIC THE HEDGEHOG, VAPAAVALINTAINEN PELI ANTAMISTAMME VAIHTOEHDOISTA, KAKSI PELIOHJAINTA, HYVÄKSYTTY VIRTALÄHDE JA KUUDEN KUUKAUDEN TAKUU.

995











HOOK **199** SUPER MARIO LAND **169** YOSHI **169** SUPER RC PRO **169** PIT FIGHTER **199**

MEGADRIVEN PELEJÄ

ALIEN III	395,-	KID CHAMELEON	375,-	SMASH TV	375,-
ALISIA DRAGOON	375,-	KRUSTY'S FUN HOUSE	375,-	SONIC THE HEDGEHOG	345,-
ATOMIC RUNNER	375,-	LEMMINGS	375,-	SONIC THE HEDGEHOG II	395,-
BATMAN RETURNS	375,-	LORD OF THE RINGS	395,-	SPLATTERHOUSE II	375,-
BLACK CRYPT	395,-	MARIO LEMIEUX HOCKEY	375,-	STREETS OF RAGE II	395,-
BUCK ROGERS	295,-	NHLPA HOCKEY	395,-	SUPER BATTLETANK	395,-
CHUCK ROCK	395,-	OLYMPIC GOLD	395,-	SUPER HIGH IMPACT	395,-
DESERT STRIKE	395,-	PGA GOLF TOUR	345,-	SUPER MONACO II	395,-
DRAGONS FURY	375,-	PREDATOR II	395,-	TAZMANIA	375,-
F-22 INTERCEPTOR	345,-	ROMANCE III KINGDOMS II	495,-	TERMINATOR	395,-
FATAL REWIND	295,-	SIDEPOCKET	375,-	VALIS III	475,-
GREEN DOG	375,-	SIMPSONS	375,-	WARRIORS OF ETERNAL SUN	475,-
HOLYFIELD BOXING	345,-	SLIME WORLD	345,-	WARRIOR OF ROME II	395,-

GAMEBOYN PELEJÄ

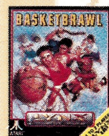
ADDAM'S FAMILY	189,-			SPY VS SPY	199,-
BARBIE	189,-	HUDSON HAWK	189,-	SOCCER MANIA	199,-
BATMAN II	199,-	JACK NIKLAUS GOLF	189,-	SPIDERMAN II	199,-
BLADES OF STEEL	199,-	JEEP JAMBOREE	199,-	STAR TREK	199,-
BLUES BROTHERS	199,-	KNIGHT QUEST	199,-	SUPER MARIO LAND	169,-
BOULDERDASH	199,-	LITTLE MERMAID	189,-	SUPER MARIO LANDII	199,-
BOXXLE II	199,-	LOONEY TUNES	199,-	SUPER OFF ROAD	199,-
BUGS BUNNY II	199,-	MARBLE MADNESS	199,-	SUPER RC PRO	169,-
CAESAR'S PALACE	199,-	MEGAMAN II	199,-	SWORD OF HOPE II	199,-
CASTLEVANIA II	199,-	MICKEY MOUSE II	199,-	TALE SPIN	199,-
CAVEMAN NINJA	189,-	NAIL AND SCALE	199,-	TERMINATOR II	199,-
CHESSMASTER	189,-	NBA II	199,-	TINY TOONS	199,-
DIG DUG	199,-	NINJA TURTLES II	199,-	TOM AND JERRY	199,-
DOUBLE DRAGON III	199,-	NINJA GAIDEN	199,-	TOP GUN	199,-
DUCK TALES	199,-	PAPERBOY II	199,-	TOXIC CRUSADES	199,-
FACEBALL 2000	199,-	PIT FIGHTER	199,-	TRACK MEET	189,-
FERRARI GRAND PRIX	199,-	PRINCE OF PERSIA	189,-	TURN & BURN	189,-
FINAL FANTASY LEGEND III	259,-	ROGER CLEMENS	199,-	ULTIMA RUNES VIRTUE	199,-
FLASH	199,-	ROBER RABBIT	199,-	ULTRA GOLF	189,-
FLINSTONES	199,-	ROBIN HOOD	199,-	VIKING CHILD	199,-
FOUR IN ONE FUNPACK	199,-	ROLANS CURSE II	199,-	WAVE RACE	169,-
GEORGE FOREMAN BOXING	199,-	SIMPSONS	199,-	WORLD CIRCUIT	189,-
HIGH STAKES	199,-	SIMPSONS II	199,-	WORLD ZAP	199,-
HOME ALONE II	199,-	SNOW BROTHERS	199,-	WWF II	199,-
HOOK	199,-	SPANKY'S QUEST	199,-	YOSHI	169,-

PELAA TULEVAISUUDEN LAAJOJA CD-PELEJÄ TÄNÄÄN JO OMALLA MEGADRIVELLASI. TÄMÄN VUODEN AIKANA TULOSSA TODELLA PALJON PELEJÄ MEGA CD:LLE KUTEN ULTIMA UNDERWORLD, FINAL FIGHT JA BATMAN RETURNS.

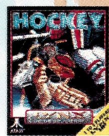
SIIRRY TULEVAISUUDEN TEKNIIKKAAN JO TÄNÄÄN!!



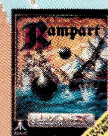
1995











BASKETBRAWL **239** BATMAN RETURNS **299** HOCKEY **239** KUNG FOOD **239** RAMPART **239**



GAME KEY


CAPTAIN COMIC

OLET VARMAAN OLLUT TIETOINEN SIITÄ, ETTEIVÄT MUUALTA KUIN SUOMESTA OSTETUT PELIT OLE TOIMINEET NINTENDOSSASI ELLEI LAITTEELLESI OLE TEHTY MUUTOSTYÖTÄ. TÄMÄ ON OLLUT IKÄVÄÄ SEN VUOKSI, ETTÄ YHDYSVALTALAISET PELIT OVAT OLLEET HUOMATTAVASTI EDULLISEMPIA JA SIELLÄ PELIT ON JULKAISTU USEIN JOPA YLI VUOTTA AIKAISEMMIN KUIN SUOMEN MARKKINOILLA. ENÄÄ EI KUITENKAAN TARVITSE HUOLEHTIA YHTEENSOPIVUUSONGELMISTA SILLÄ GAME KEY ON RATKAISU. GAME KEYN AVULLA VOIT PELATA LÄHES KAIKKIA YHDYSVALTALAISTA MALLIA OLEVIA NINTENDO PELEJÄ OMASSA SUOMALAISESSA NINTENDOSSASI. SINUN TARVITSEE LAITTAA AINOASTAAN GAME KEY LAITTEESI JA PELIN VÄLILLE.
TARJOAMME NYT TEILLE PAKETTIA, JOHON KUULUU GAME KEY JA CAPTAIN COMIC-PELI USKOMATTOMAAN YHTEISHINTAAN.

389

LYNXIN PELEJÄ

A.P.B.	239,-	M.S. PACMAN	239,-
AWESOME GOLF	239,-	NFL FOOTBALL	239,-
BASEBALL	239,-	NINJA GAIDEN	239,-
BASKETBRAWL	239,-	PIT FIGHTER	239,-
BATMAN RETURNS	299,-	PINBALL JAM	239,-
BILL & TED'S	239,-	RAMPART	239,-
BLUE LIGHTNING	239,-	RAMPAGE	239,-
CALIFORNIA GAMES	239,-	RC DESTRUCT DERBY	239,-
CHECKERED FLAG	239,-	ROAD BLASTERS	239,-
CHIPS CHALLENGE	239,-	ROBOSQUASH	239,-
DIRTY LARRY	239,-	ROLLING THUNDER	239,-
ELECTROCOPS	239,-	SCRAPYARD DOG	239,-
EYE OF BEHOLDER	239,-	SHADOW OF THE BEAST	239,-
GATES OF ZENDECON	239,-	SLIMEWORLD	239,-
GAUNTLET III	239,-	SOCCER	239,-
GRID RUNNER	239,-	STEEL TALONS	239,-
GUARDIAN	299,-	STUN RUNNER	239,-
HARD DRIVIN	239,-	SUPER SKWEEK	239,-
HOCKEY	239,-	TOKI	239,-
HYDRA	239,-	TOURNAMENT CYBERBALL	239,-
KUNG FOOD	239,-	VIKING CHILD	239,-
LEMMINGS	239,-	WARBIRDS	239,-
LYNX CASINO	239,-	WORLD CLASS SOCCER	239,-
MASTER GOLF	239,-	ZARLOR MERCENARY	239,-



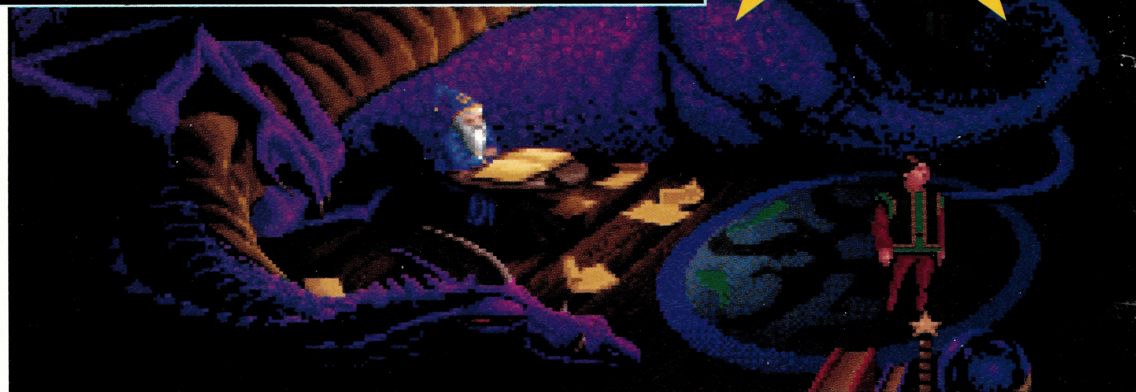
LYNX II

4096 VÄRIÄ, JOISTA 16 RUUDULLA VUOROLLAAN, 4 KANAVAINEN ÄÄNEN ULOSTULO, 64K RAM, TEHOKAS 16 MHZ PROSESSORI, JOPA 8 MB:N PELIT TAKAAVAT SINULLE UNOHTUMATTOMAN PELITILANTEEN.

675

Hintoihin lisätään toimituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

PELIT 5/92



Arvosteluissa

Pelit läpi

Mukana myös

PELIT

TOIMITUS
Päätoimittaja Eskoensio Pipatti
Toimituspäällikkö Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Jyrki Kasvi, Jukka Kauppinen, Ossi Mäntylahti, Jukka ja Pekka Piira, Mikko Rintasaari, Jukka Tapanimäki, Jari Turunen
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax. (90) 120 5799
ILMOITUKSET
Pelit
Ilmoitusosasto
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Myyntijohtaja
Esa Sairio
Myyntipäälliköt
Jussi Kiilamo
Tapani Mäkelä
Helena Viljanen
Ilmoitussihteeri
Stina Eklund
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta.
ASIAKASPALVELU
Sanomaprint Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544 (automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuittiosasta)
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.) Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk säästötilaus 188 mk
12 kk säästötilaus MikroBITIN tilaajille 148 mk
Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Sanomaprint Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt yms.) varauksin.
Lehtiemme tilaajat ovat Sanoma Yhtymän asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Sanomaprint Erikoislehdet
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja Eero Sauri
Markkinointijohtaja Hannu Ryynälä
LEHDEN MYYNTI
Markkinointipäällikkö Heikki Nurmela
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1992
ISSN 1235-1199
Ensimmäinen vuosikerta.

SANOMAPRINT
ERIKOISLEHDET
TECNOPRESS

Tuija Linden
toimituspäällikkö



Mikä pelissä maksaa?

Pelien hinnat ovat ikuinen mysteeri. Miksi ne maksavat niin paljon? Tuleeko ulkomailta tilaaminen halvemmaksi?

Tietokonepelien hinnat muodostuvat erittäin monesta eri osatekijästä. Suomalaiset maahantuojat ostavat pelit tiettyyn hintaan ulkomaisilta pelifirmoilta. Pelit lennätetään Suomeen mahdollisimman nopeasti, mikä tarkoittaa sitä, että peli on Suomessa kaupoissa parhaimmillaan samana päivänä kuin esimerkiksi Englannissa, jopa aikaisemmin, niin kuin kävi Ultima VII:n kohdalla. Tämä maksaa: pelin hintaan lisätään rahtikulut.

Sen lisäksi tulli perii omansa, valtio vie omansa muun muassa tuonnintasausveron ja 22 prosentin liikevaihtoveron muodossa. Seuraus: kun peli on saapunut Suomeen sen hinta on jo miltei tuplaantunut alkuperäiseen maahantuojan ostohintaan verrattuna.

Tämän jälkeen pelin hintaan lisätään maahantuojan provisio ja jälleenmyyjän provisio, pitäähän heidänkin elää. A vot. Hinta nousee jälleen.

Suomen hinnat eivät kuitenkaan enää ole kalliit, esimerkiksi Ruotsissa samoista peleistä saa pulittaa huomattavasti enemmän. Englantiin verrattuna Suomen postimyyntihinnat ovat halvemmat kuin Lontoon kauppojen hinnat.

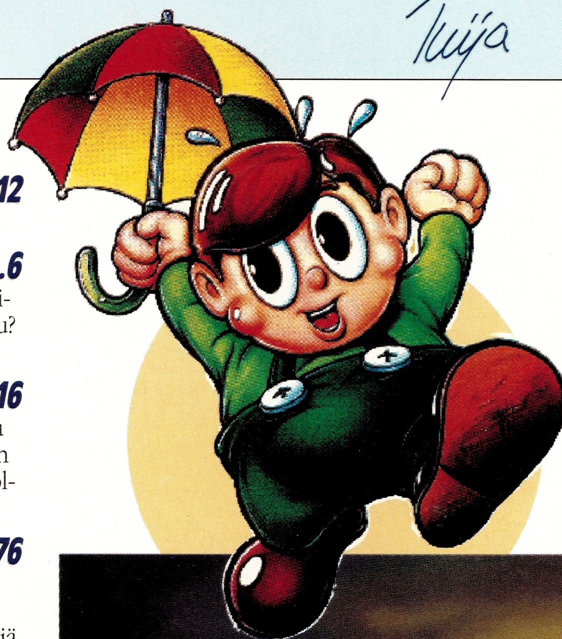
Se, miksi postimyyntifirmat ovat edullisempia, johtuu siitä, että ne voivat ostaa suuria eriä, ja kiinteät kustannukset ovat pienet: niillä ei ole isoja kauppahuoneistoja, pelkkä varasto riittää. On kuitenkin muistettava, että postimyyntihintoihin lisätään aina toimitus- ja postikulut, yleensä parinkolmen kympin verran.

Pelin saa halvemmalla pienellä oma-aloitteisuudella ja viitseliäisyydellä. Hintoja kannattaa vertailla, eri kaupoissa ero voi olla useita kymppejä. Ja mikään ei estä kokeilemasta tinkimistä.

Pelit-lehdessä arvostelujen yhteydessä julkaistavat hinnat ovat ns. ohjehintoja, joita ei juuri noudateta, eli kaupat hinnoittelevat pelit hyvin pitkälle itse. Kannattaa seurata ilmoituksia.

Tuija

Ajan hermolla





Askel

Lucasin Maailmaan

●● Yhdysvaltain etäispäätteemme Aki Korhonen sai pitkään tavoitellun audienssin LucasArts Gamesiin. Vierailun aikana hän hankki viiden pelintekijän aivodumpit, joista syntyi muun muassa syvällinen luotaus viimeisimmän huippuhittipelin Indy & Atlantiksen tekijöihin.

George Lucas on tuttu nimi jokaiselle, joka on nähnyt yhdenkin Indiana Jones -elokuvan, ja yritys nimeltä LucasFilms assosioituukin ilman muuta Mr. Lucasiin ja hänen elokuviinsa. LucasArts taas on erillään LucasFilmsistä ja keskittyy suunnilleen kaikkeen muuhun paitsi elokuvien tuottamiseen. LucasArtsin pelejä tuottava osa on nimeltään LucasArts Games. Muita osia ovat esimerkiksi Luke Skywalker Sound, Leluryhmä ja Lisenssointiryhmä.

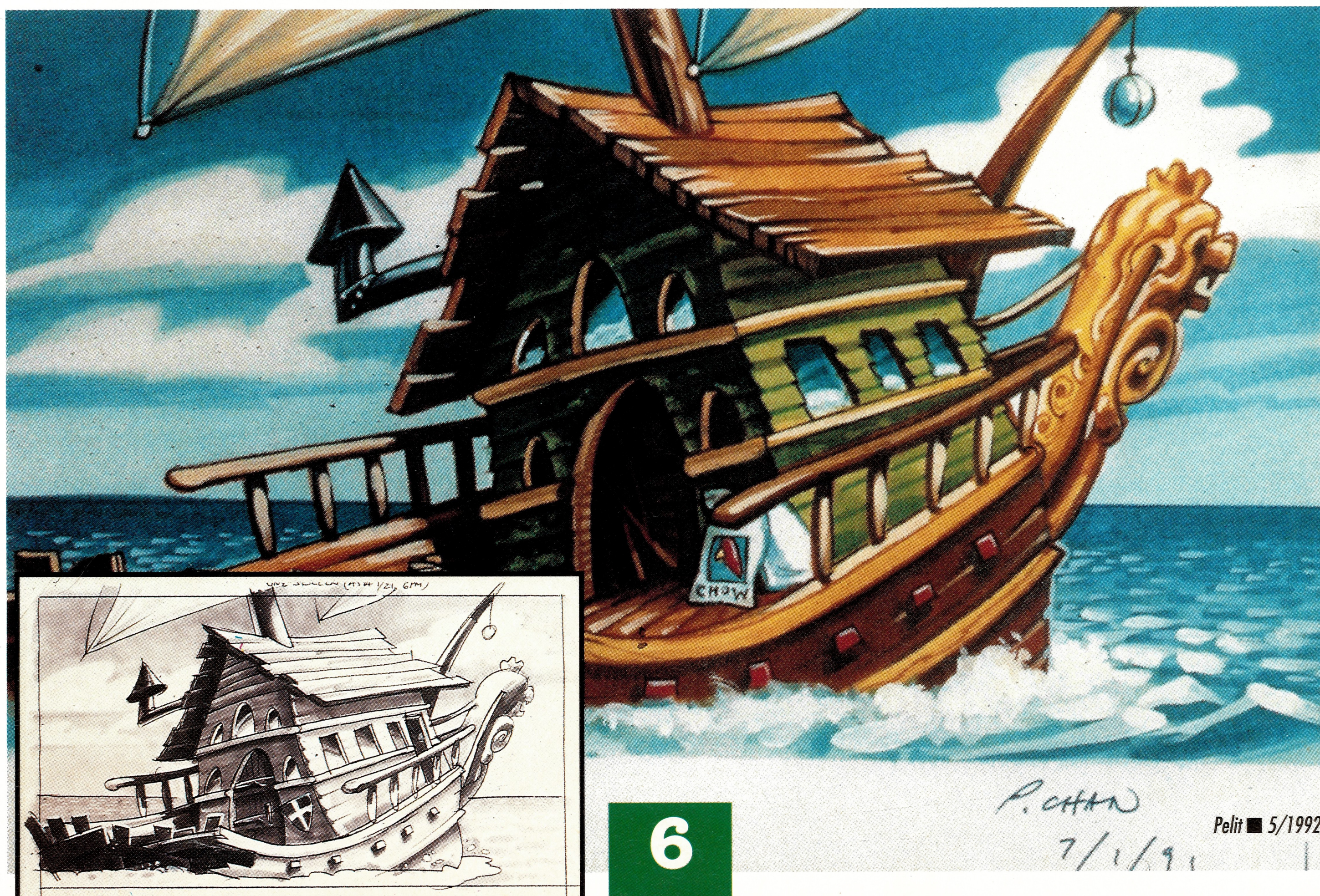
Salaisuuksien linna

LucasArts Games sijaitsee San Rafaelissa Kaliforniassa, mutta sen osoitetta on turha hakea puhelinluettelosta tai numerotiedustelusta. Yritys ei ole tippaakaan kiinnostunut satunnaisista matkailijoista. Kaikki posti käsitellään postilokeroiden kautta ja rakennuksen ulkopuolella ei ole edes sen numeroa. Taloa ei myöskään saa valokuvata.

Tämä kaikki johtuu siitä, että LucasArts yrittää olla mahdollisimman huomaamaton välttääkseen Lucasin kuuluisan nimen mukana tulevia riesoja, kuten pommiuhkia ja tietokonepeleistä hulluiksi tulleita ihmisiä. Tai vaikka suomalaisia lehtimiehiä.

Teollistunutta pelintekoa

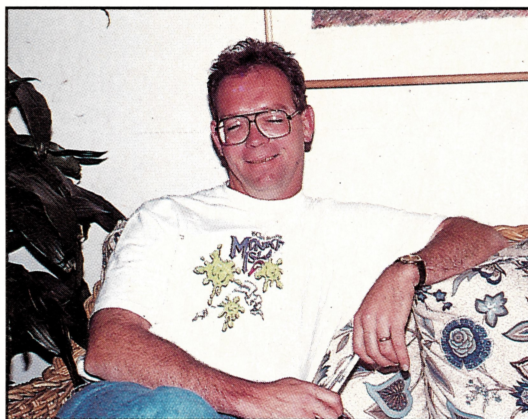
LucasArts Games on kiehtova paikka. Yritys on teollistanut pelien tekemisen ja tiedonripauksista päätellen tekevät ainakin viittä ohjelmaa rinnakkain. Projektit liikkuvat laidasta laitaan mammuttimaisen Indiana Jones IV:n ja yksinkertaisten konsolipelien välillä. Lisäksi fir-



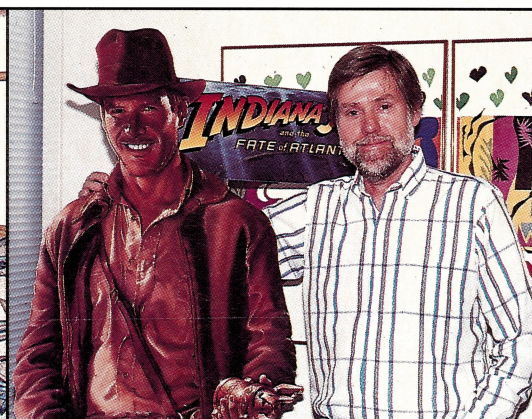
malla on San Rafaelissa toinen hieman salaisempi toimipaikka, jossa simulaattorityypit vääntävät X-Wingiä julkaistavaksi sopivaan muotoon.

LucasArts Games on liikkumassa huimaa vauhtia eteenpäin: peleissä on enemmän grafiikkaa, värejä, tapahtumia. Noin kymmenen vuoden kuluttua pelit tulevat olemaan virtuaalitodellinen kokemus. Samalla Mr. Lucasin opetushimo tulee "peliin" mukaan: tulevissa peleissä pelaajalle annetaan jatkuvasti pieniä tiedon jyväsiä, joiden tarkoitus on edistää alitajunnan historian tuntemusta.

Mutta annetaan puheenvuoro LucasArtsille.



Kelly Flock



Hal Barwood

Kelly Flock:

Indy V? Tulossa...

Kelly Flock vastaa LucasArt Gamesin peliosaston kehityksestä, ja kertoili LucasArtsin historiasta ja tulevaisuudesta. Odotetuimpia pelejä ovat tällä hetkellä X-Wing ja tietenkin Indyjen jatkot.

Kelly Flockin mukaan LucasArtsin tarina alkoi, kun Atarin pelikonsolin suosio oli huipussaan. Atari suunnitteli kotitietokoneen julkaisua (Atari 400) ja he etsivät yrityksiä, jotka halusivat kehittää uudelle koneelle pelejä. Jossain vaiheessa he päätyivät keskustelemaan Mr. Lucasin kanssa. Neuvottelujen tuloksena Atari rahoitti ensimmäisten Lucasin pelien kehityksen.

Valitettavasti juuri kun pelit olivat valmiina, Atarin suosio tipahti ja firma meni konkurssiin. Lucasilla oli siis käsissään pieni ohjelmointiryhmä ja kasa puolivalmiita pelejä, eikä Ataria joka olisi ne voinut julkaista. Ainoa vaihtoehto oli yrittää markkinoida pelit muille yrityksille. Lopulta **Epyx** julkaisi ensimmäiset pelit kuten **Rescue on Fractalus, Eidolon** ja **Ballblazer**. Myöhemmin **Electronic Artsin** kautta yritys julkaisi **Strike Fleetin** ja **Pegasuksen**, joiden jälkeen Lucasgames alkoi itse julkaista pelejä.

"Strike Fleetin jälkeen meillä oli useita peli-ideoita, muun muassa **Maniac Mansion**, jotka meidän mielestämme olivat todella hienoja, mutta joista Epyx ja Electronic Arts eivät olleet kiinnostuneet. Ainoa tapa saada ne markkinoille oli julkaista ne itse. Samalla myös katkaisimme riippuvuuden muihin yrityksiin", kertoo Kelly Flock.

"Tämän jälkeen kehitimme interaktiivisia pelejä kuten **Zac McKracken, Monkey Islandit** ja **Indiana Jonesit**. Strike Fleetin menestys johti panostukseen simulaattoripeleihin, kuten **Battle Hawks, Battle for Britain, Secret Weapons of The Luftwaffe** ja nyt **X-Wing**. Järjestelmien näkökannalta aloitimme Atarilla, jota seurasivat C64, PC, Amiga ja Macintosh. Viimeiset pari vuotta olemme myös tehneet pelejä 16-bittisille pelikonsoleille. Odotan mielenkiinnolla, miten seuraavan sukupolven tietokoneet ja pelikonsolit auttavat meitä uusien pelien kehittämisessä."

LucasArts Games jatkaa tulevaisuudessa PC386+VGA:n tukemista, koska Flockin mukaan se on teho/hintasuhteen kärjessä. Yritys jatkaa myös 16-bittisten konsoleitten tukemista, koska niillä on tunnetusti aina ollut menekkiä. Uusia tuoteryhmiä löytyy CD ROM -pohjaisista järjestelmistä kuten CDTV, PC ja Mac CD-ROM, sekä pelikonsolien CD-versioista.

Hal Barwood:

Mies Indyn takana

Hal Barwood on juuri saanut valmiiksi 18 kuukautta kestäneen projektin, Indy & Atlantiksen, jonka suunnittelusta ja toteutuksesta hän vastasi. Mies ei pääse kuitenkaan lepäämään laakereillaan. Valitettavasti hän ei kuitenkaan suostu kertomaan seuraavasta projektistaan.

Hal Barwood kertoo: "Kaikki alkoi noin kaksi vuotta sitten. Minut palkattiin LucasArtsiin tekemään Indy IV:ää. He antoivat minulle julkaisemattoman Indyn käsikirjoituksen ja sanoivat, että tee tuosta peli. Tutkittuani käsikirjoitusta totesin, että ei mikään ihme, ettei siitä koskaan tehty filmiä. Se ei ollut turhan hyvä ja tapahtumat olivat erittäin outoja. Olin huolestunut, koska toinen Indiana Jones -elokuvista, jonka sisältö oli myös hieman outo, ei menestynyt turhan hyvin ja tämä käsikirjoitus oli vielä paljon oudompi. Päätin siis heittää sen roskikseen ja aloittaa alusta."

Kaikissa Indiana Jones -elokuvissa on sama periaate: Indy löytää jonkin oudon arkeologisen esineen ja joutuu keskelle luonnonlakien vastaisia tapahtumia. Aluksi Barwoodin ryhmä etsi viikkotolkulla tarinalle taustaa kirjoista, mutta sitten mieleen tuli Atlantis.

"Atlantis ei ole täyttä todellisuutta, kuten muut Jones-elokuvat, mutta ainakin taru on värikäs. Plato kirjoitti aiheesta tuhansia vuosia sitten ja viime aikoina ovat arkeologit osittain jäljittäneet Atlantiksen tarun Theran saareen, joka räjähti vuonna 1627 eKr", kertoo Barwood.

Atlantiksesta tuli pelin pohja. Ryhmä tutki hieman tarun historiaa, jossa selvisi, että on ollut useita henkilöitä, jotka väittävät unessaan keskustelleensa Atlantiksen jumalien kanssa. Nämä puhuivat oudosta metallista, joka pystyi liikuttamaan autoja ja lentokoneita satoja kilometrejä tunnissa. Plato antoi metallille nimen orichalcum.

Sitten yhtälöön lisättiin natsit, sillä Indyhän ei tunnetusti heistä pidä ja on aina kilpailemassa heitä vastaan. Natsit saatiin peliin mukaan sillä olettamuksella, että he eivät saa valmistettua ydinpommia ajoissa toiseen maailmansotaan ja tahtovat käyttää orichalcumia sen sijasta.

"Pelin kehitys ei siis tapahdu siten, että yhtenä aamuna heräät ja sanot, että tässä se peli sitten on?" kyselee Aki ihmeissään ja Barwood vastaa: "Ei todellakaan. Perusidean kehitys tapahtui yhdessä päivässä, mutta tarkempi taustatyö vei meiltä kuukausia. Indianaan upposi kuusi kuukautta. Ongelma on, että filmien pituus on pari tuntia, mutta seikkailupelien pitää kiinnostaa 25 tuntia tai enemmän. Joudumme lisäämään paljon yksityiskohtia, tapahtumia ja ideoita."

Indyn kehittelyssä oli mukana yhteensä noin 20 henkilöä, joista samanaikaisesti noin 8–9. Ohjelmoijia oli alusta loppuun 3,5, joista Barwood on yksi (puolikas lähti pois projektista kesken kaiken). Grafiikkaa teki alusta loppuun kolme ihmistä ja musiikki on lähtöisin kolmelta henkilöltä. Loput kehitystiimistä koostui erikoistuneista ohjelmoijista ja animaattoreista.

Yksi Indyn suurimmista ongelmista oli grafiikka. "Kun aloitimme Indy IV:n emme vielä osanneet skannata piirroksia tietokoneeseen ja saada niitä näyttämään hyvältä ruudulla. Tämän takia piirrokset jouduttiin piirtämään piste pisteeltä dPaintilla ja siihen kului kauan. Kaiken lisäksi tämän oli ensimmäinen 256 värin VGA-peli, joten piirtäjien piti samalla myös oppia käyttämään VGA:n uusia ominaisuuksia. Kaikesta huolimatta emme koskaan törmänneet mihinkään mikä olisi keskeyttänyt työtä täydellisesti. Projektiin kului 18 kuukautta vain sen takia, että työtä oli valtavasti", Barwood kertoo.

SCUMM ja ohjelmointi

LucasArts Games käyttää pelien ohjelmointiin itse kehittämäänsä

SCUMM-järjestelmää (Script Creation Utility for Maniac Mansion), jonka tarina alkoi Maniac Mansionista (tietenkin).

SCUMM on periaatteessa C-kielinen sovelluskehitin, joka käsittelee sille annettuja SCUMM-ohjelmatiedostoja. Jokaisen uuden ohjelman myötä SCUMM on saanut uusia ominaisuuksia. Indy IV:n tuomat merkittävimmät uudistukset ovat hahmojen koon automaattinen suhteuttaminen, valon lähteiden lisäys ja läjä grafiikkaefektejä.

SCUMM on täysin itsenäinen ohjelmointikieli, joka on luotu ainoastaan pelejä varten. Se hoitaa liitännän näppäimistölle, hiirelle, joystickille ja näytölle, mutta sille on kuitenkin yhä annettava komentoja kuten "siirrä Indy kohtaan x,y". Tämän jälkeen SCUMM hoitaa automaattisesti sellaiset yksityiskohdat kuten Indyn koon pienentämisen kun hän liikkuu "kauemmaksi" ruudulla.

Elämänä pelien suunnittelu

Barwoodin projektit eivät lopu Indyyn. "Nyt kehitän lisää pelejä. Tähän keskeneräiseen tekeleeseen uppoaa vielä ainakin vuosi ennen kuin pääset ihailemaan sitä PC:llä. Se on tällä hetkellä vain kasa dokumentteja Macissä, enkä kerro siitä sen enempää", varoittaa Barwood.

Barwood on mukana projekteissa alusta loppuun. Esimerkiksi Indyn kohdalla hän kehitti idean, johti projektia ja oli jopa paikan päällä kun ensimmäinen ohjelmalaatikko valui valmistuslinjalta. Tähän kuluu joka pelin kohdalla noin vuosi elämästä.

Collette Michaud ja Sean Turner:

Haaste luovuudelle

Taideosaston johtaja Collette Michaud ja animaatio-osaston päällikkö Sean Turner kertoivat Indyn grafiikoiden synnystä ja hahmottelivat tulevaisuuden peligrafiikoitten tekoa. Ennen kaikki oli paljon yksinkertaisempaa...

Pelien kuvien idea voi syntyä monen ihmisen yhteistyönä. "Kyseessä on aika monimutkainen tapahtuma. Ensin pelin projektijohtaja kertoo meille mitä pelissä tapahtuu. Johtajalla voi olla hyvinkin tarkka mielikuva siitä, miltä grafiikan tulee näyttää, mutta hän yleensä antaa tilaa taiteilijoiden luovuudelle. Indy IV:n kohdalla Hal Barwood tiesi tarkalleen, mitä hän halusi nähdä ruudulla ja me kuvitimme sen hänen toivomusten mukaisesti. Kuvien sisältö perustuu siis projektin johtajan ja varsinaisen taitelijan ideoihin", kertoo Collette Michaud.

Ensin kuvista tehdään luonnokset joko paperille tai tietokoneella. Luonnokset annetaan projektin johtajalle, joka hyväksyy ne. Varsinainen piirtovaihe tapahtuu yleensä dPaintillä, dPaint Animationilla ja hiirellä, joissain tilanteissa myös piirtoalustalla. Jos kyseessä on kolmiulotteinen kuva, se tehdään Autodeskin 3-D Studiolla ja Animator Prolla. Välillä kuvat imaistaan Macciin PhotoShopilla tapahtuvia muutoksia varten. Lopuksi ne käännetään SCUMM-yhteensopivaan muotoon.

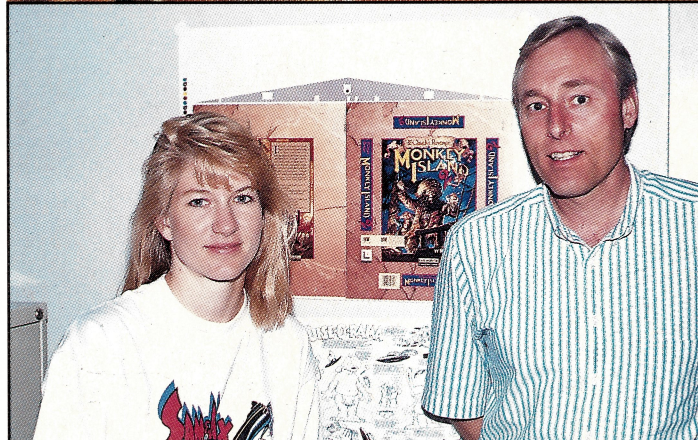
Yhden ruudun kokoisen taustakuvan tekemiseen kuluu noin viikon verran. Jos kuva on iso tai siinä on paljon liikkuvia osia, aikaa voi kulua enemmän.

"Indiana Jones ei ole hyvä esimerkki siitä miten me luomme kuvia nykyään. Olemme Indyn jälkeen siirtyneet tekemään liki kaikki kuvamme paperille, josta me digitoimme ne tietokoneeseen ja lisäämme yksityiskohdat ruudulla. Tämä on paljon nopeampaa kuin tietokoneella piirtäminen alusta loppuun. Lisäksi paperilla voidaan käyttää paljon enemmän värivivahteita", Michaud korostaa.

Hahmot animoidaan jo kauan käytetyllä tekniikalla. "Me käytämme piirrettyjen filmien animaatiotekniikkaa, joka kehitettiin 30-luvulla. Tekniikan nimi on Rotoscoping. Kuvaamme henkilön liikkeitä eri tilanteissa, digitoimme kuvat ja piirrämme lopuksi toivotun hahmon henkilön tilalle. Käytämme niin paljon kuvia kuin tilanne vaatii, esimerkiksi Indiana Jonesin liikkeet koostuvat tavallisesti kahdeksasta erillisestä kuvasta", kertoo Sean Turner.

Animaatio-osasto ei vielä käytä liikkuvaa videokuvaa animaatioon. "Valitettavasti tietokoneiden teho ja tallennuskapasiteetti eivät vielä riitä. Lisäksi 256 väriä on liian vähän videokuvaan. Luultavasti siirrymme videoteknologiaan kun CD-ROM-asemat ja 24 bitin grafiikkakortit yleistyvät", Michaud ennustaa.





Collette Michaud ja Sean Turner.

Turnerin mielestä liikkuva videokuva ei ole niinkään tärkeä tällä hetkellä. "Me käytämme sitä tekniikkaa, mikä soveltuu tilanteeseen parhaiten. Esimerkiksi emme voisi missään nimessä käyttää huipputodelliselta näyttävää kuvaa pelissä, jossa sarjakuvahahmo liikkuu ympäri ruutua. Tietenkin vakavissa peleissä toivoisimme pääsevämme liikkuvan videon tasoon."

Turner ennustaa, että tulevaisuudessa animaatiopuoli alkaa rakentaa huoneiden ja rakennuksien pienoismalleja digitointia varten ja palkata näyttelijöitä digitoitavaksi uskottavampaa todellisuusvaikutelmaa varten.

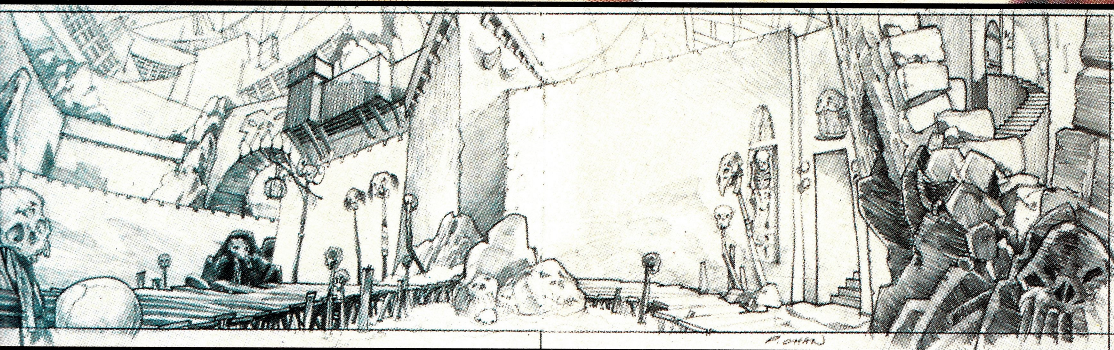
Ihan oikeita taiteilijoita

Sekä Michaud että Turner ovat opiskelleet kaupallista taidetta. Turner on lisäksi olen tutustunut myös elokuvien animaatioon, erikoisefekteihin ja piirrettyihin filmeihin. "Periaatteessa kaikki ovat saaneet taiteellisen koulutuksen. Enkä usko, että yksikään meistä olisi vielä kaksi vuotta sitten suunnitellut piirtävänsä kuvia tietokoneella, saati sitten että piirrän niitä tietokonepeleihin", Michaud toteaa.

Osastolla työskentelee 17 henkilöä, jotka jaetaan projektien mukaisesti. Yleensä projekti kestää puolesta vuodesta vuoteen ja samat henkilöt pyritään pitämään mukana alusta loppuun. Projektit aloitetaan yhdellä piirtäjällä ja animaattorilla ja aina tarpeen vaatiessa mukaan heitetään pari lisää.

Kiehtova tulevaisuus

Michaud pitää tulevaisuutta todella kiehtovana. Parempi tietokonegrafiikka monimutkaistaa taiteilijan tehtävää, mutta nykyään on paljon työkaluja, joilla on helppo hyödyntää uusia mahdollisuuksia. "Toivomme pääsevämme tilanteeseen, jossa tietokoneen näyttökortti ei ole enää rajoite grafiikalle ja taiteili-



jan luovuudelle."

"Olemme oppineet tuntemaan tietokoneen tavalla, jota emme osanneet aavistaa vielä vuosi tai kaksi sitten. Tietokone ei ole pelkkä numeronmurskain, vaan uusi tapa ilmaista taidetta. Tietenkin meidän on seurattava Mr. Lucasin toivomuksia yrityksen kehityksestä, joista eräs on opetuksen lisääminen peleihin. Tarkoitus on laajentaa pelit ajanvietteestä piilo-opettamiseen siten, että kun peli on ohi, niin pelaajalla on hieman enemmän tietoa kuin aiemmin. Tällä tavoin saamme toivottavasti nuoret enemmän kiinnostumaan tietokoneen ulkopuolella tapahtuvista asioista", toteaa Turner.

Michael Land:

Musiikkia iMusella

LucasArts Gamesin uudet pelit käyttävät pelitilanteen mukaan muuttuvaa musiikkia, joka luodaan järjestelmällä nimeltä iMUSE.

iMUSE on järjestelmä, joka yhdistää musiikin peliin. Pelit eivät koskaan etene tietyllä nopeudella. Pelaaja, tietokone ja pelin tilanne lisäävät ajallisia muuttujia, jotka tavallisesti tekevät musiikin yhdistämisen ruudun tapahtumiin hyvin vaikeaksi. iMUSEn tarkoitus on automatisoida suurin osa muutoksien ajoituksista. Lopputuloksena yhdestä musiikista toiseen siirtyminen kuulostaa luonnolliselta ja vaikuttaa siltä, että se olisi suunniteltu tarkalleen jokaista vaihdosta varten. Äkillisiä leikkauksia ei tapahdu lainkaan.

iMUSEn kehitti Land yhdessä **Peter McConnell**in, toisen LucasArts Games muusikon kanssa. "Peterin panos teki iMUSEsta ainakin kaksi kertaa paremman kuin miksi minä sen aluksi arvioin", Land hehkuttaa ja toteaa, että iMUSE ei ole osa SCUMMia, mutta se voidaan yhdistää siihen. iMUSEn ohjelmointiliitäntä on täysin erillään muista ohjelmista,



Michael Land

iMUSEa käyttää tällä hetkellä ainoastaan LucasArts Games, mutta luultavasti se lisenssoidaan muille pelifirmoille tulevaisuudessa. Se tukee Rolandia, AdLibia, SoundBlasteria ja PC:n kaiutinta, piakkoin tulee myös Amiga- ja Mac-versio.

iMUSEn ääni tallennetaan MIDInä. iMUSE tukee myös digitaalista ääntä, mutta sitä ei vielä ole käytetty mihinkään todella kehittyneeseen. Kun MIDI-musiikki on tehty Rolandilla, se muunnetaan muille äänikorteille ja koneille.

Pahuksen puhe

LucasArts Gamesilla työskentelee kolme muusikkoa ja lisäksi pari konsulttia, jotka kääntävät MIDIä esimerkiksi AdLibille. Musiikki syntyy muusikkojen ja projektijohtajien yhteistyönä. Entäpä puhe?

"Puhe on osa äänen kokonaisuutta. Musiikin kannalta puheen lisääminen peleihin rajoittaa minua suuresti. Kun alun perin tein Monkey Islandin ja Indyn musiikin, minulla oli koko ääniavaruus käytettävissä. Nyt puhe rajoittaa musiikin mahdollisuuksia. Siinä missä aiemmin musiikki sai vapaasti kaapata pelaajan huomion, sen pitää nyt olla taustalla. Puheen kanssa musiikin osuus peleissä on saman tapainen kuin piirretyissä filmeissä ja TV:ssä", Land harmittelee.

Landia kiinnostaa eniten digitaalinen ääni. "Kun saamme enemmän muistia ja DAC-kanavia käyttöömme, voimme tehdä todella kiinnostavia asioita. Tämä on vielä muutaman vuoden päässä. Tällä hetkellä kaikki on pilkottu pieniin paloihin. Äänieffektit kestävät vain muutamia sekuntteja ja MIDI on rajoitettu nuotteihin. Kukaan ei ole vielä yhdistänyt koko ääniavaruutta elokuvien ja levyjen tapaan, joissa katsotaan kokonaisuutta, eikä vain hetkellisiä tapahtumia. Se on seuraava askel, jota tuskin jaksan odottaa. DSP tulee avaamaan osan tätä ovea, tosin kenelläkään ei ole vielä kunnon DSP-piiriä."

Aki Korhonen

KINARA

90-5061420

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

Avoinna MA-PE 08.30 - 20.00

PELIT	Amiga	PC
A-Train		299.-
Aces of the Pacific		299.-
Addams Family	189.-	239.-
Air Support	189.-	
AMOS Easy	269.-	
Ashes of Empire	269.-	299.-
ATAC		299.-
B-17 Flying Fortress		279.-
Bane of the Cosmic Force	299.-	299.-
Beast III	239.-	
Birds of Prey	175.-	299.-
Black Crypt	189.-	
Buck Rogers 2	239.-	239.-
California Games 2	189.-	
Captive	189.-	269.-
Carl Lewis Challenge	189.-	239.-
Carrier Strike		269.-
Carriers at War		269.-
Castles 2		269.-
Chessmaster 3000		269.-
Civilization	269.-	299.-
Conflict - Korea	239.-	239.-
Conflict - Middle East	239.-	239.-
Conquest of the Longbow	269.-	195.-
Crisis in the Kremlin		299.-
Crusaders of the Dark Savant		329.-
Cybercon III		239.-
Daemonsgate	269.-	299.-
Dagger of the Amon RA		299.-
Dark Queen of Krynn	269.-	269.-
Darklands		359.-
Darkseed		299.-
Dune	239.-	195.-
Dungeon Master		269.-
Dungeon Master & Chaos S.B.	189.-	
Epic	195.-	269.-
Eye of the Beholder 2	239.-	239.-
F-117A Nighthawk		299.-
F-15 Strike Eagle II	269.-	299.-
F-15 Strike Eagle III		299.-
F-19 Stealth Fighter	269.-	
Falcon 3.0		299.-
Falcon 3.0 Mission Disk 1		189.-
Fire and Ice	189.-	
Frederik Pohl's Gateway		269.-
Free D.C.	239.-	269.-
Global Conquest		299.-
Grand Prix Unlimited		269.-
Grandmaster Chess		269.-
Gunship 2000		299.-
Gunship 2000 Scenary Disk 1		189.-
Heimdahl		195.-
Hook	189.-	239.-
Humans	239.-	269.-
Indy 4 Fate of Atlantis Action	189.-	239.-
Indy 4 Fate of Atlantis Adv.	269.-	269.-
John Madden Football 2		239.-
Knights of the Sky	229.-	299.-
Legend	199.-	239.-
Lethal Weapon	189.-	239.-
Links	299.-	299.-
Links PRO 386		369.-
Lord of the Rings 2		239.-
Lotus - The Final Challenge	199.-	
Lure of Temptress	269.-	299.-
M-1 Tank Platoon	269.-	299.-
Magic Candle II		239.-
Manager	239.-	239.-
Mantis		359.-
Microprose Golf	269.-	299.-
Microprose Grand Prix	269.-	
Monkey Island 2	239.-	239.-

PELIT	Amiga	PC
Moonstone		239.-
No Greater Glory	269.-	269.-
Parasol Stars	189.-	
Patriot		269.-
Perfect General	269.-	299.-
Pools of Darkness	239.-	195.-
Populous 2	150.-	299.-
Populous 2 Plus	269.-	
Populous Challenge Data Disk	125.-	
Prophecy of Shadow	249.-	269.-
Railroad Tycoon	239.-	269.-
Rampart		239.-
Realms	239.-	195.-
Red Zone	189.-	
Rex Nebular		329.-
Risky Woods	189.-	239.-
Rome	239.-	269.-
Secret Weapons of Lutwaffe		299.-
Secret W / DO-335 lisälevy		145.-
Secret W / HE-162 lisälevy		145.-
Secret W / P-38 lisälevy		145.-
Secret W / P-80 lisälevy		145.-
Sensible Soccer	189.-	
Shadowlands	199.-	
Shadow Sorcerer		239.-
Siege		239.-
Silent Service 2	269.-	269.-
Sim Ant	195.-	239.-
Sim Earth	269.-	
Space Crusade	189.-	
Special Forces	269.-	299.-
Spellcasting 301 Spring Break		269.-
Star Control II		269.-
Summer Challenge		269.-
Super Tetris	195.-	195.-
Task Force		329.-
Theatre of War		269.-
Treasures of Savage Frontier		269.-
Toyota Celica GT4 Rally		239.-
Turtles 2	189.-	
Ultima 7		299.-
Ultima Trilogy 2		299.-
Ultima Underworld		299.-
Ultra Bots		269.-
UMS 2	239.-	299.-
UMS 2 Planet Editor	189.-	189.-
V for Victory		269.-
Wayne Gretzky Hockey 2	189.-	239.-
Whirlwing Snooker	269.-	299.-
Wing Commander	269.-	
Wing Commander De Luxe Ed.		299.-
Wing Commander 2		299.-
Wing C 2 / Special Operations 1		145.-
Wing C 2 / Special Operations 2		145.-
Wing C 2 / Speech Disk		145.-
Wizkid	189.-	239.-
Wordtris		269.-
World Tennis Championship		269.-

TARJOUSPELIT	Amiga	PC
10 Great Games kokoelma	150.-	195.-
4D Sports Boxing	125.-	175.-
4D Sports Driving	125.-	175.-
Air Combat Aces kokoelma	150.-	195.-
Air Sea Supremacy kokoelma	150.-	195.-
Award Winners kokoelma		150.-
Bard's Tale Construcion Set		195.-
Bard's Tale 3	95.-	95.-
Battlechess	79.-	79.-
Bitmap Brothers vol 1 kokoelma	150.-	

TARJOUSPELIT	Amiga	PC
Bloodwych		150.-
Blue Max	125.-	175.-
Cardinal of the Kremlin	150.-	150.-
Centurion	95.-	95.-
Chuck Yeager's AFT 2.0	95.-	95.-
Conan the Cimmerian		195.-
D/Generation		150.-
Discovery in steps of Columbus	150.-	
Dragon's of Flame	75.-	75.-
Eco	50.-	
Ecoquest		195.-
Elvira 2		195.-
European Space Simulator		79.-
Ferrari F-1 Simulator		79.-
Fighter Command		150.-
Gremlins 2	50.-	
Harpoon V1.21	175.-	195.-
Hero's Quest + lisälevy		150.-
Hyperspeed		175.-
Imperium	95.-	95.-
Jetsons		95.-
John Madden Football	150.-	
King's Quest 5	175.-	
Kult		50.-
Leisure Suit Larry 5	175.-	175.-
Light Corridor		50.-
Magic Fly	50.-	
Midwinter 2 Flames of Freedom	150.-	175.-
Mighty Bomb Jack	50.-	
Mixed Up Faery Tales		195.-
Nightshift	120.-	120.-
PGA Tour Golf		79.-
PGA Tour Golf Plus	150.-	195.-
Plan 9 from Outerspace		195.-
Police Quest 3	175.-	175.-
Populous		79.-
Populous 2	150.-	
Powermonger		195.-
Quest and Glory kokoelma	150.-	
Samurai	150.-	175.-
Shadow of the Beast	50.-	
Simcity/Terrain Editor/Populous	150.-	
Simcity Terrain Editor	49.-	
Space Quest 4		175.-
Starflight 2	189.-	189.-
Steel Empire		195.-
Stormovik SU-25		79.-
Stunt Car Racer	50.-	
Tintin / Hostages / Bobo	95.-	
Tournament Golf	50.-	
Ultima 6	195.-	175.-
Welltris	50.-	50.-
Wing Commander		175.-

COMMODORE 64	kas.	disk.
Arctic Fox		79.-
Back to the Future 3	59.-	
Challengers kokoelma	75.-	
Ferrari F-1	59.-	
Flight Simulator		79.-
Grave Yardage		79.-
Indiana Jones 4 Action	99.-	159.-
Nightshift	59.-	
Predator 2	59.-	
Soccer Stars kokoelma	99.-	
Stealth Mission		79.-
Thunderchopper		79.-
Turrican 2		79.-
Twin World	59.-	
Welltris	59.-	

MEILTÄ MYÖS ST, MAC, ja SEGA -PELIT

ARSI'92

KINARA

90-5061420

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

ÄÄNIKORTIT PC

Thunderboard	695.-
- Hintaluokkansa paras äänikortti.	
Thunderboard for Windows	995.-
Pro Audio Spectrum Plus	1395.-
- Samplaus ja toisto stereona 44.1kHz. 16bit DMA, SCSI, ym.	
Pro Audio Spectrum 16	1795.-
- Samplaus ja toisto **16-bittisenä** stereona 44.1kHz. 16bit DMA, SCSI, ym.	
Audioport	1295.-
- Ei vaadi korttipaikkaa. Sopii hyvin mm. kannettaviin.	
Soundblaster 2.0	795.-
Soundblaster Pro 2	1295.-

Kaikki yllämainitut kortit ovat AdLib, Soundblaster, Windows 3.1 -yhteensopivia.

Pro Audio Spectrum	900.-
- Nyt erikoistarjouksena! AdLib yhteensopiva MediaVision äänikortti.	
Midi Mate/Trax	700.-
-Midikaapelit ja Passport Designin TRAX MIDI Studio ProAudioSpectrumiin	
PAS Developer Toolkit	595.-

PELIOHJAIMET PC

Advanced Gravis	260.-
Advanced Gravis Gamepad	150.-
CH-FlightStick	299.-
Mach I Plus	179.-
Mach II	189.-
Mach III	209.-
Quickjoy SV-201	95.-
Quickjoy SV-202	139.-

MULTIMEDIA

Multimedia Upgrade Plus	6495.-
- Edullisin tapa siirtyä Multimedian maailmaan. Pakkauksessa SONYn CD-ROM ja Pro Audio Spectrum Plus. Ohjelmistopaketissa mm. Windows 3.1 ja Compton's Multimedia Encyclopedia.	
Pro 16 Multimedia System	KYSY!
- Ehdotonta huippulaatua kaikilta ominaisuuksiltaan. Paketissa NEC tuplanopeus CD-ROM asema ja Pro Audio Spectrum 16. Ohjelmistopaketissa mm. Windows 3.1, Lotus Multimedia 1-2-3 ja tietysti Compton sekä paljon paljon muuta.	
Soundblaster Multimedia Upgrade Kit	3995.-
CD-ROM (SoundBlaster)	2995.-
SONY CDU 541	3795.-

PC-HIIRET JA SCANNERI

Speedmouse Logic 3	159.-
Neos MN-50E	249.-
Appoint Pro kynähiiri	450.-
- Katso MikroBITTI 5 / 92.	
Thumbelina	450.-
- Katso MikroBITTI 5 / 92.	
Rollermouse Serial	495.-
Rollermouse PS/2	495.-
Neos SC-107 käsiscanneri	595.-

PELIOHJAIMET AMIGA / ST / C64

Advanced Gravis	199.-
Arcade Suzo	150.-
Prof Competition 9000	145.-
Prof Competition 9000 De Luxe	235.-
Quickjoy Jetfighter	139.-
Quickjoy Junior	55.-
Quickjoy Supercharger	89.-
Quickjoy Topstar	169.-
Quickjoy Turbo 1	69.-
Quickjoy Turbo 2	79.-

PELIPORTIT PC

CH-Automatic Game Card III	189.-
- Täydellisyyttä pelaamiseen. Säätyy automaattisesti 50 Mhz asti.	
Eliminator Game Card	189.-
Game Card SV-210	139.-
- Edullinen koteloitu vaihtoehto peruskoneisiin.	

LASTEN OHJELMAT PC

Home Alone Colouring Book	179.-
- elokuvaan perustuva värityskirja tietokoneella.	
Kid Pix	239.-
- lasten piirto-ohjelma.	
Shoe People	239.-

HYÖTYOHJELMAT AMIGA

AMOS Easy	269.-
- helppo ohjelmointikieli! Voit tehdä esim. pelejä ja demoja.	
De Luxe Paint 4.0	495.-
Mini Office	495.-

Kaikkiin hintoihin sisältyy LVV. Toimituksiin lisätään postituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

PELI UUTISET

Armeijoista ampumiseen

Campaign on Empiren sotastrategiapeli, jonka mielenkiintoinen pointti on zoomaaminen strategiselta tasolta ensin taktiselle tasolle ja siitä vielä kepin kahvaan ohjastamaan omaa tankkia. Demon perusteella viimeinen osa ainakin kaipaa vielä hiomista. Campaign tulee Amigalle ja PC:lle.



Action Gear – Super IV Professional

Action Replayn haastaja

Gameworksin valmistama Action Gear on Amigalle hyöty- ja pelikäyttöön suunnattu freezer-monikäyttömoduuli, jolla voi jäädyttää tietokoneeseen ladatun ohjelman ja tutkia sen rakennetta, grafiikkaa ja ääniä. Lisäksi laitteessa on hidastussäädin, jos pelit heittäytyvät liian nopeiksi.

Action Gear bootataan aina koneen sammuttamisen jälkeen moduulin mukana toimitettavalla levykkeellä. Laite toimii oman RAM/ROM-muistin varassa tietokoneen muistissa olevien ohjelmien taustalla, mutta tarvitsee megaisen Amigan toimiakseen. Minimimuistilla 1 Mt:n vaativat ohjelmat eivät moduulin kanssa toimi.

Action Gear tarjoaa kattavan valikoiman menuohjattuja toimintoja: Graphics, Sprites, Sound, Monitor, Export, Import, Dos, System, Misc ja X-Copy.

Grafiikan ja äänien käsittelytoiminnoilla voidaan muistista etsiä sekä muokata kuvia, spritejä, sampleja ja Soundtracker-standardeja musiikkimoduuleja. Grafiikka ja äänet tallennetaan IFF-formaatissa.

Konekielimonitorilla, X-monilla, on mahdollista näppäillä omia ohjelmakoodeja tai tutkia muistissa olevia. Export-komennolla voidaan tallentaa jäädytetty ohjelma levykkeelle ja Importilla ottaa käyttöön.

Kymmenen Dos-komentoa kattavat tärkeimmät levykeoperaatiot. System tarjoaa nähtäväksi kaiken tarpeellisen laitekokoonpanosta ja muistista. Misc-valikkoon on koottu sekalaiset toiminnot, kuten puoliautomaattinen Cheat Mode -etsijä, Slideshow'n teko-ohjelma, viruskilleri, keyboard-optio näppäinkaavion vaihtamiseksi ym. Monille tutun X-Copyn viides versio on hyvä lisä Dosin tarjoamaan tiedostokopioijaan.

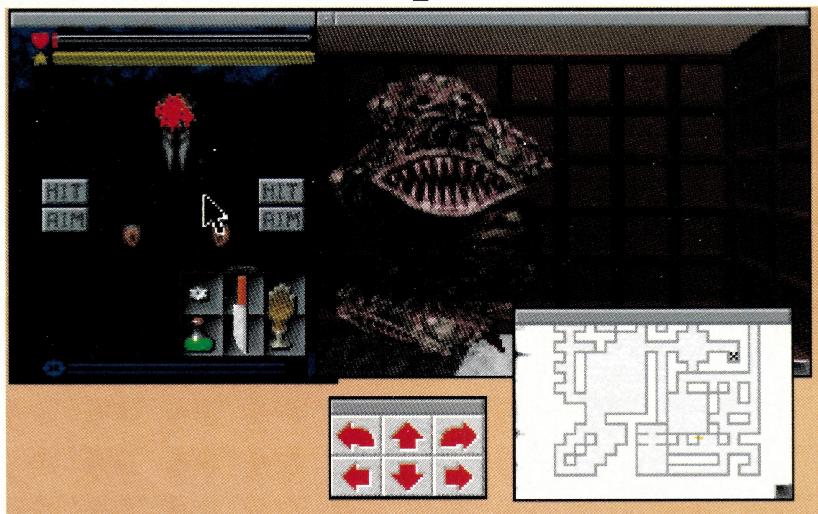
Kaiken kaikkiaan Action Gear on pätevä moduuli, joskin hieman huolimattomamman tuntuinen kuin Datelin Action Replay -sarja. Action Gear on varteenotettava vaihtoehto, jos ei omista Action Replay III:a, mutta muistia olisi syytä olla enemmän kuin 1 Mt. Laitetta tuo maahan COM 2001, puh. (981) 336644, ja se maksaa 595 mk. Moduulia on toistaiseksi vain Amiga 500/500+-koneisiin ja se on yhteensopiva Kickstartin kaikkien versioiden sekä useimpien kiintolevyohjaimien kanssa.

J & P. Piira

Magnetic Scrollsin perintö

Kauhupelien klaaniin ilmestyy seuraavaksi roolipeli **The Legacy**. Olet perinyt synkän talon, ja luonnollisesti pian paljastuu että pimeyden voimat rymyävät pitkin kortteeria.

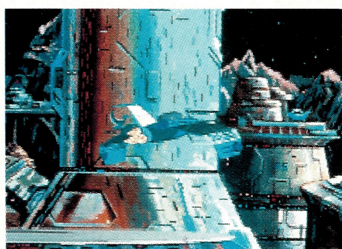
Kolmiulotteinen The Legacy on MicroProsen ja Magnetic Scrollsin yhteistyötä. PC ilmestyy marraskuussa, Amiga vuoden alussa.



Lisäpotkua Ultima VII:ään

Forge of Virtue on Originin mukaan maailman ensimmäinen "peli pelin sisällä" -lisädisketti. Se lisää Ultimaan uuden saaren, jolla on pelin pääjuoneen vaikuttamattomia lisäseikkailuita, joiden ratkaisu kohentaa Avataria ja antaa hänelle uusia voimakkaita taika-aseita jatkaa taistelua Guardiania vastaan.

Forge of Virtue vie megatavun tilaa Ultiman lisäksi ja päivittää itse pääpelin sen uusimpaan versioon. Kaupoissa jo lähiaikoina.



Rex Nebular

MicroProsekin astahtaa grafiikkaseikkailupelien tuottoisaan maailmaan pelillä **Rex Nebular an the Cosmic Gender** Bender.

Rex on intergalaktinen seikkailija ja naistenmies, jonka tehtävä on palauttaa siirtokuntaplaneetalta viety vaasi.

Itse asiassa tuntuu siltä, että MicroProse aikoo yhdistää Space Questit Larryihin, mutta katsotaan lokakuussa, jolloin PC-versio ilmestyy.



Harrier Jump Jet

Microprosen Harrier käyttää firman kehittämää uutta grafiikkasysteemiä, joka näyttää aika kivalta vai mitä? Kunnon kampanjamoodi pitäisi löytymän ja Hong Kongissa, Falklandeilla ja Nordkapissa lennellään sekä päivällä että yöllä. Teoriassa PC-versio on jo kaupoissa, Amiga tulee jouluksi (teoriassa).

Kuka dumppaa minkä?

Alalla kuohuu ja kuohuu. Viimeisten tietojen mukaan Anco (Kick Off) lopettaa tietokonepelien tekemisen Kick Off III:n jälkeen ja keskittyy pelkästään Nintendoihin. Sierra dumppaa todennäköisesti Amigan kokonaan, EcoQuesthän ei myöskään enää tule Amigalle, ja Mindscape ja Domark lopettavat ST:n tukemisen. Sillä lailla.

Star Trekin kuvaaminen loppuu

Pelit-lehden toimituksen lempisarja, Star Trek the Next Generation päättyy Paramountin studioilta kantautuneiden tietojen mukaan seitsemännen kauden jälkeen. Suomessahan ollaan kesällä näytetty vasta kolmannen kauden jaksoja.

STNG:n tilalle tulee kuitenkin uusi samaan maailmankaikkeuteen sijoittuva sarja, **Deep Space Nine**. Sarja sijoittuu muukalaisrodun rakentamalle, mutta Federaation käyttämälle avaruusasemalle nimeltä – surprise! – Deep Space Nine. Myös Enterprise NCC-1701D:n pitäisi ainakin piipahtaa sarjassa. Next Generatonin jatkoksi kaavaillaan myös elokuvaa.

Saas nähdä, millä vuosituhannella Deep Space Nine saadaan Suomen televisioon.



F-15 Strike Eagle III

Lokakuussa PC:lle ilmestyvä F-15 III käyttää uutta bittikartta/vektorigrafiikkayhdistelmää ja näyttää aika kivalta.

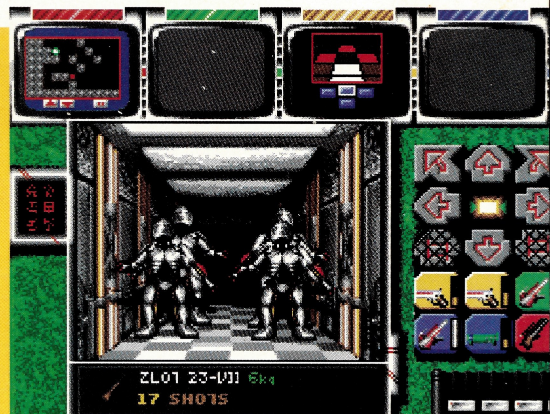
Grafiikan lisäksi optioista löytyy tavanomaisen kaapelin kautta nokikkain-peluun lisäksi mahdollisuus lentää samaa tehtävää yhdessä, ja lisäksi kahden pelaajan optio, jossa toinen on lentäjä ja toinen aseupseeri. Pelin nimi voisi jo pikku hiljaa vaihtua.

Falcon 3.00- Uusi ilme

Falconiin on tulossa kaksi lisälevykettä, jotka uusien koneiden, aseiden ja kampanja-alueiden lisäksi tarjoavat uusia tehtävämuotoja.

Falcon 3.00:n lisälevykkeitä ja A-10 Warthogia odotellessa kannattaa päivittää Falcon D-versioksi. Päivitystiedostot ovat vapaasti levitettäviä, joten vaikka purkeista voinee katsastaa. Pelistä tulee kuin uusi.

Lyhyet



■ Tony Crowtherin massiivinen Captive, erittäin toimintapohjainen ja huikeasti tasoja sisältävä Dungeon Master -klooni kääntyy vihdoinkin PC:lle.

■ Nintendosta tutut turtlenmurskaajat eli Battletoads kääntyvät tietokonemuotoon. Mindscape julkaisee pelin vielä tämän vuoden puolella ST-, Amiga- ja PC-formaateissa.

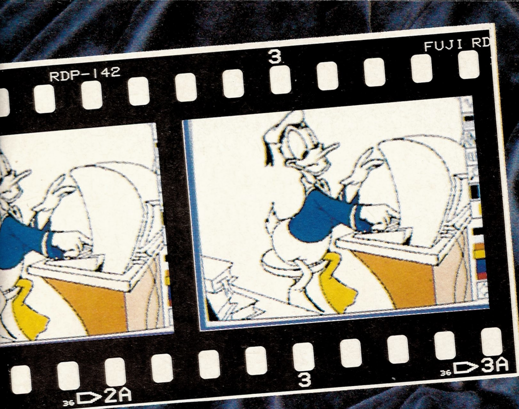
■ Accoladen Star Control II laajentaa alkuperäisen hilpeän ammuskelustrategiapelin universumin laajuiseksi ammuskelu-strategia-roolipeliksi. PC:lle syyskuussa.

■ Originin CD-ROM-linjaan ilmestyy kaksi uutuutta. Yhdistelmä Wing Commander II (ja puhepaketti) ja Ultima Underworld sekä Wing Commander II DeLuxe Edition, jossa on peruspeli, puhepaketti ja kumpikin Special Operations.

■ Päivitys odotetuista uutuuksista: Formula Grand Prix PC tulee lokakuussa ja Spectrum Holobyten A-10 Warthog marraskuussa.

■ Sim-milloin mitkäkin jatkuvat Simlifellä, jossa tehdään uutta elämää aina geeneistä alkaen, ja myöhemmin Simfarmilla, jossa pidetään maatilaa käynnissä. Helpoimmalla vaikeustasolla maatalousministeri Martti Pura hukuttaa pelaajan tukiaisiin. Anteeksi, se olikin tosielämässä.

■ Virginin Dune saa jatkoa nimellä Dune II: Battle for Arrakis. Kakkonen on strategiapeli, jossa kamppaillaan Dyynin herruudesta kahden muun suurtalon kanssa.



Disney

VALLOITTAA TIETOKONEET

Valkokankaan sankarit: seikkailu jatkuu kotona

Mikki kotiopettajana





Ducktales (PC*)
Ankkojen suku aarteenmetsästyksessä. Peli täynnä vauhtia, vaaroja ja kiperiä tilanteita. Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98631



Dick Tracy (PC*)
Onko sinussa miestä pelastamaan kaupunki Big Boy Capricelta? Dick Tracy, legendaarinen sarjakuvapoliisi kohtaa konnalauman. Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98630



Roger Rabbit: Hare Raising Havoc (PC*)
Roger jätetään vahtimaan Baby Hermannia, mutta Hermanpa häviää saman tien. Pelastuuko Roger koe-eläinlaboratoriolta? Loistavasti animoitu puhuva piirroselokuvan ja pelin sekoitus.
Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98629



The Rocketeer (PC*)
Rakettireppuinen supersankari taistelee roistoja vastaan graafisesti loisteliaassa, 30-luvun tunnelmaa tihkuvassa toimintapelissä.
Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98628



Mickey's 123's (PC)
Pääset Mikin synttäriostoksille ja opit hauskasti numerot yhdeksään asti. Et tarvitse englanninkieltä, vaan tutkivaa mieltä.
Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98632



Mickey's ABC (PC)
Opit kirjaimia hauskasti Mikin, Akun ja muiden tuttujen kanssa. Englanninkielikin kehittyy samassa.
Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98633



Mickey's Jigsaw Puzzle (PC)
15 elävöitettyä palapeliä etsii ratkaisijaansa. Palojen määrän voi valita neljän ja kuudenkymmenenneljän väliltä.
Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98634

*-merkityt tuotteet sisältävät 5.25" levykkeen, muut sekä 5.25" että 3.5" levykkeet.

Liikettä piirroksiin!





Disney Animation Studio (PC)
Helppokäyttöinen ja tehokas animointiohjelma piirroselokuvien mestareilta. Mukana näytefilmejä täynnä rakastettuja Disney-hahmoja. Yhdistä kuvaa ja ääntä, luo animaatio, joka lyö kaikki ällikällä.
Hinta **VAIN 749 mk.** Tuoteno 98635

Tilaukset myös puhelimitse numerosta (90) 120671
Henkilökohtainen palvelu arkisin 8-16

Tilauskortti

© Disney

Merkitse tuotteiden tiedot selkeästi, kiitos!

tuote-numero	kpl	tuotteen nimi	hinta/kpl	yhteensä

Tuotteet toimitetaan postiennakolla. Tilauksen loppusummaan lisätään toimituskulut 19,90 mk/tilaus sekä postiennakkokulut 13,40 mk (postin hinnaston mukaisesti; sis. 11 mk + lvv). 2PE3

Tilaaja (18 vuotta täyttänyt)

Sukunimi Etunimi

Lähiosoite

Postinumero ja -toimipaikka

Allekirjoitus (alle 18-vuotiailta holhoojan)

Disney-postimyynti maksaa tilauksen postimaksun

Disney

POSTIMYYNTI/
SANOMAPRINT
PL 30

VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01770/63
01003 VANTAA 300



Mikset hyppää senkin söpöeläin



Kuten genren nimikin jo viittaa ovat söpöpelien hahmot useimmiten japanilaisesta sarjakuvasta vaikutteita omineita suloisia ötököitä. Toinen peruspiirre on luonnollisesti tasolta toiselle eteneminen. Muutoin pelit voivat olla sisällöltään kovinkin erilaisia. Tärkeää on kuitenkin hallittu pelattavuus.

Söpöläisfilosofiaa

Söpöpeleihin eivät kuulu maasta varoittamatta esiin singahtavat kuolettavat piikit tai taivaasta silmänräpäyksessä niskaan putoavat pommit. Jos polulla oleva kivi aikoo muuttua tappajaherhiläiseksi, sen täytyy ensin vavista hetkisen paikallaan, jolloin hitaammillakin hoksottimilla varustettu pelaaja tajuaa, että jotain salakavalaa on tekeillä. Kun kuolema tulee, sen täytyy (yleensä) johtua omasta virheestä.

Pelien vaikeustason on oltava sopiva niin aloittelijalle kuin kokeneellekin. Kenttä voidaan esimerkiksi selvittää helppoa reittiä seuraamalla, mutta toisaalta vaarallisempi reitti tuo bonuskylvön. Saman ruudun voi pelata varman päälle, mutta myös ottaa riskejä ja pyrkiä salaiseen huoneeseen. Hyvän tasohyppelyn täytyy taata yllätyksiä vielä n:nnelläkin yrityskerralla. Myös ohjattavuuden tulee olla nopeaa ja sujuvaa eikä törmäysarviointi saa olla liian ankaraa.

Tietysti nämä ominaisuudet periaatteessa määrittelevät yleisesti hyvän toimintapelin. Jostain syystä kuitenkin juuri söpöpelien tekijät ovat erityisen innokkaasti keskittyneet pelattavuuden viemiseen yhä nautittavammalle tasolle. Varmasti tämä johtuu paljolti siitä, että mahdollisen myyntimenestyspelin kehittämiseen uhrataan enemmän aikaa ja myös rahaa. Ja tasohyppelyt myyvät.

Sonic ja Mario

Sonic-siili ja Super Mario ovat ylivoimaisesti tunnetuimmat pelihahmot. Niiden menestys perustuu toisaalta hyviin peleihin, toisaalta melkoisen nerokkaaseen markkinointiin. Molemmat hahmot yhdistetään heti tiettyyn pelikonsoliin. Tietokonepuolelle ei vastaavaa ilmiötä ole kehittynyt, mikä osittain johtuu varmasti tietokonepelaajien pelimausta, mutta myös erityisesti Commodoren markkinoijien kyvyttömyydestä.

Vaikkei Super Mariota ja Sonicia koskaan nähtäisikään tietokonepelinä, ne ovat kuitenkin tällä hetkellä tärkeimmät vaikutteiden antajat tietokonesöpöilyille. Lähimmäksi Super Mariota päästiin jo vuosia sitten liki legendaarisessa **Great Giana Sisters** -kulttipelissä, joka vedettiin markkinoilta heti ilmestymisensä jälkeen Nintendon uhkatoimien takia. (Kyseessä oli saksalainen lähes 1:1-käännös Super Mario I:stä.) Nykyään vaikutteet otetaan huomattavasti hienovaraisemmin, ja hyödynnetään myös omia ideoita.

Taiton taidonnäytteet

Taiton kolikkopelikäännökset ovat muodostaneet perustan niin C64:n, Atarin kuin Amigankin tasohyppelyille. Tunnetuimmat hahmot ovat luonnollisesti Bub ja Bob, jotka ovat ilahduttaneet jo kolmessa klassikkopelissä: **Bubble Bobblessa, Rainbow Islandsissa** ja **Parasol Starsissa**. Ei sovi myöskään unohtaa pikku Kiwi-lintua, joka seikkaili **New Zealand Storyssa**.

Näiden pelien erinomaisesta pelattavuudesta on luonnollisesti kiitettävä Taiton mainioita ideanikkareita, joiden omituisista aivoituksista ovat lähtöisin niin sateenvarjojen kuin -kaarienkin käyttö aseistuksena. Ei myöskään sovi unohtaa niitä ohjelmoijia, jotka ovat vastanneet moitteettomista tietokonekäännöksistä. Rainbow Islands oli samalla C64-veteraanin **Andrew Braybrookin** erinomainen 16-bittidebyytti.

Bubin ja Bobin seikkailujen ensimmäinen ja kolmas osa ovat lähimpänä toisiaan. Idea puhdistaa huone vihamielisistä olioista, kerätä bonuksia ja edetä seuraavaan huoneeseen voi kuulostaa tänä päivänä vanhahtavalta. Yksinkertaiset oivallukset kuitenkin toimivat usein parhaiten. Ei olekaan ihme, että Bubble Bobble -muunnelmia on siinnyt muitakin, joista tunnetuimmat lienevät **Snow Brothers** (Capcom) ja **Rodland** (Irem). Ensin mainittua ei lupauksista huolimatta ole saatu Amigalle, Rodland sentään ilmestyi Stormin versioimana viime syksynä. Mainioita kaksinpelejä kaikki.

Maailmankaikkeuden suosituimmat pelit ovat söpötasohyppelyjä, mitä ei välttämättä uskoisi Suomen myyntitilastoja (tai Pelit-lehteä) selailemalla. Kuitenkin Amigan James Pondit ja Bubit ja Bobit ovat muualla Euroopassa suuria hittejä – puhumattakaan konsolipuolen Sonicista ja Super Marioista.





Rainbow Islandsia monet pitävät jopa parhaana Amiga-pelinä kautta aikojen. Tässä seikkailussa Bub tai Bob (yksinpeli siis) kiipesi saaren tasoja ylöspäin tulvan uhatessa alhaaltapäin. Aseistuksena olivat sateenkaaret, joiden monipuolinen käyttö teki pelistä ainutlaatuisen. Niitä käytettiin paitsi vihollisten eliminoimiseen myös kiipeilyyn, ansojen laatimiseen ja herkkujen keräilyyn. Timanttien saaminen oikeassa sateenkaaren värien järjestyksessä oli palkitsevaa ja vaati hallittua sateenkaaritekniikkaa. Mainio peli, mainio käännös.

New Zealand Storyn Kiwi-lintua ei ole nähty sitten onnistuneen kiwikavereitten pelastusoperaation. Saman tekijän **Liquid Kids** -kolikkopeli on kuitenkin parhaillaan Ocean Francen käsittelyssä ja tulossa joulumarkkinoille. Vaikkei Kiwiä nähdäkään kuin ainoastaan salaisen huoneen koristuksena, peli sinänsä on hivenen New Zealand Storya muistuttava kaikkiin suuntiin vierittyvä tasohyppely. Kolikkopelistä parhaiten ovat mieleen jääneet hillittömät loppusöpöläiset.

Hänen madesteettinsa salaisessa palveluksessa

Merkittävän originaali tietokonesöpöhahmo on salainen agentti **James Pond**, joka on ilahduttanut meitä jo kahdessa seikkailussa. Ensimmäisessä uitiin kalamaisesti veden alla, mutta vasta maan päälle siirtyminen teki siitä supersankarin. Tuloksena oli **Robocod**, ehdoton Amiga-klassikko. Peli teki tietyllä tavalla tietokonetasohyppelyille sen minkä Sonic konsolipeleille: kyseessä oli uudenlainen, vauhdikas pelikokemus.

Viimeisimpiä Super Marioita on ollut suunnittelemassa noin kaksikymmenpäinen joukkio, Robocodista taas vastaa pääosin yksi ainoa mies, **Chris Sorrell**. Tämä kuvastaa toisaalta voimavarojen eroa konsoli- ja tietokonepelin suunnittelussa, toisaalta myös Sorrellin näkemystä ja kiistatonta lahjakkuutta. Ei sovi myöskään unohtaa veteraanipelintekijä **Steve Bakin** merkitystä.

Robocodissa on toki paljon vaikutteita konsoliklassikoista; monet vauhdikkaat alamäet ja hurjat hypyt tuovat mieleen Sonicin, tiilien poksauttelu päällä taas Super Marion. Silti pelissä on paljon persoonallista ja omaa. Huolellisesti mietityt taustagrafiikat puhumattakaan robottikuhan mainiosta venyvästä metallikehosta ovat pelin hauskinta antia. Myös musiikki ansaitsee erikoismaininnan.

James Pondin ainoa merkittävä ongelma on oman selkeän identiteetin puuttuminen, mikä voi tietysti olla etukin. Pelintekijällä on nimittäin melkoisen vapaat kädet muokata hahmoa tarvittaessa melkeinpä millaiseksi tahansa. Seuraavassa osassa päädytään ilmeisesti avaruuteen **Splash Gordonina**. Sitä ennen on luvassa omat kalaolympialaisetkin. Silti hahmolla saisi olla edes oma nimi, James Pond kun on lähinnä vitsi.

Joka tapauksessa Chris Sorrellin luomuksella olisi varmasti ollut paikkansa Amigan lippulaivana, mutta Commodore ei tarttunut tilaisuuteen. Niinpä molemmat tähänastiset seikkailut on jo käännetty konsolipeleiksi ja niistä Robocod on menestynyt Megadrive-versiona erittäin hyvin niin arvosteluissa kuin myyntilistoillakin. Monet pitävät sitä jopa Sonic I:stä parempana tasohyppelynä!







Tulta ja jäätä

On jotenkin luonnollista, että juuri Andrew Braybrook kumppaneineen laati oman tasohyppelyklassikon. Mieshän muistetaan monista C64-klassikoista ja söpöpelilaakerinsa hän hankki tutustumalla Bubin ja Bobin sielunmaisemaan Rainbow Islandsia kääntäessään. Jo tuolloin hän useaan otteeseen ihasteli japanilaisten peli-ideoita, muun muassa nerokasta bonusjärjestelmää sekä sateenkaarien monipuolista hyväksikäyttöä. Ei mennyt aikaakaan kun ensimmäiset kuvat **Fire & Icestä** ilmestyivät pelilehtiin.

Pelimaailma odotti kiihkeästi – ja pitkään. Braybrook teki peliä hartaasti turhia kiirehtimättä. Ideoita tuli, ideoita meni, vain parhaat jäivät jäljelle. Päähahmokin koki muodonmuutoksia ja päätyi lopulta kojootiksi. Rainbow Islandsin malliin julkaisijakin meni sopivasti konkurssiin pelin ollessa lähes valmis, kiitos lehtiguru Maxwellin

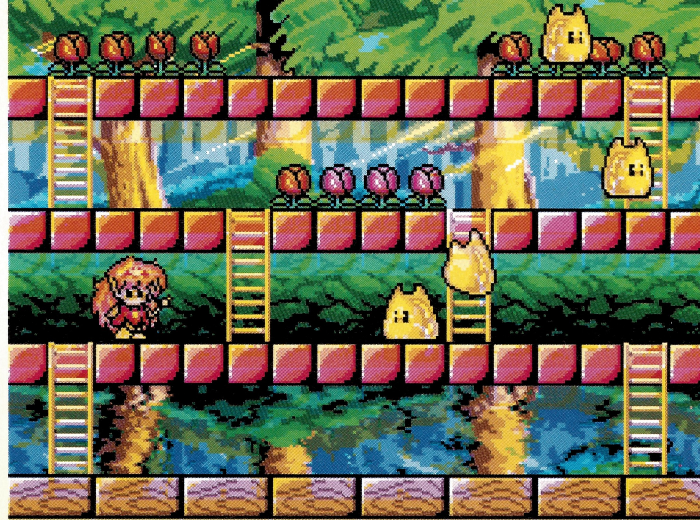
mystisen kuoleman. Hype oli tosiasia.

Ensimmäiset demot eivät vielä vakuuttaneet, kojootti oli aivan liian hidas James Pondiin tottuneelle. Vasta valmis peli muutaman pelikerran jälkeen rauhoitti mielen, kyseessä on sittenkin mainio, pelattava ja myös persoonallinen tasohyppely.

Tempoltaan Fire & Ice on melko rauhaisa. Silti koiranpentujen vieminen turvaan, niiden käyttö apulaisina, vihollisten jäädyttäminen ja salaisten reittien etsiminen on harvinaisen tyydyttävää ja nautittavaa. Pelin jälkeen pisteiden lisäksi annetaan myös etenemistä selkeästi kuvaava prosenttilukema, mikä on huomaavaista. Peli huomioi myös ns. peukalo-ohjaimen (Megadrive Joypad), mikä takaa ohjaimeen tottuneelle rennon pelattavuuden.

Aloittelijan söpöpeliksi Fire & Ice voi olla hivenen liian vaikea: peli alkaa vain kolmella kojootilla, eikä jatkoyrityksiä ole. Vedenalaisessa maailmassa joutuu myös usein hyppäämään syviin kuiluihin, joiden pohjalla turhankin usein odottaa äkkikuolema. Toki älykkäällä lisäaseistuksen käytöllä tuokin ongelma voidaan ratkaista. Joskus myös viimeisen avaimenpalan löytäminen on turhan vaikeaa. Onneksi neljään ensimmäiseen maailmaan pääsee harjoittelemaan yhdeksän kojootin voimin, mikä helpottaa etenemistä.

Kyseessä on kuitenkin tasohyppelyklassikko, jonka kanssa viihtyy pitkään. Tässä vaiheessa onkin syytä jo ryhtyä odottelemaan ilmoitusta Fire & Ice II:sta, mutta persoonallisena pelintekijänä tunnettu Andrew Braybrook voi tietysti aivan hyvin ilmoittaa siirtyvänsä kokonaan uusien haasteiden pariin.



Tulevaisuuden uutiset

Kulunut vuosi on piristänyt merkittävästi toimintapeleihin mieltyneen amigistin maailmaa. Loppuvuosi lupaa tasohyppelyn ystävälle yhä uusia haasteita. Edellä mainittujen Liquid Kidsin ja Splash Gordonin lisäksi Gremlin tuo meille **Zoolin**, hypervauhdikkaan avaruusmutanttininjan (tai jotain sinnepäin). PC-enginen sankarin **PC Kidin** ensimmäinen seikkailu on myös yllättäen kääntymässä Amigalle saksalaisen Factor 5:n osaavissa käsissä (se Turrican-tiimi).

Yllättäen syntynyt söpöpelibuumi on mielenkiintoinen ilmiö. Amigan sisuskalut sinänsä ovat kuin luotu tasohyppelyjä varten, mutta silti vielä pari vuotta sitten konsolin hankkiminen oli melkein pakollista, mikäli halusi tyydyttää söpöpelitarpeensa. Nyt tilanne on kokonaan toinen. Pelien laatu ja ilmestymistiheys on yhtäkkiä noussut huimasti, ja viimeistään jouluksi on tulossa käsittämätön määrä eri pelifirmojen versioita aiheesta.

Kaiken tämän taustalla ovat varmasti ensinnäkin Sonic ja Super Mario yhdessä mainostamiensa 16-bittisten konsolien läpilyönnin kanssa. Amigalle omistautuneet pelifirmat luonnollisesti haluavat pitää asiakkaansa mahdollisimman tyytyväisinä ja kilpailla puhtaasti toimintapeleistä kiinnostuneista amigisteista. Heitä ainakin alitajuisesti uudet konsolit varmasti viehättävät.

Toinen jopa ilmeisempi selitys tälle ilmiölle on pelitalojen hinku konsolimarkkinoille. Yhä useampi Amiga-pelikin suunnitellaan tätä nykyä konsoliversio mielessä, ja söpöpelit ovat oiva valinta ensimmäiseksi pelinavaukseksi. Jatkossa myös muut toimintapelit saavat varmasti konsolimaisen leiman, mikä onkin jo nähtävissä esimerkiksi **Leanderissa** ja **Apidyassa**.

Lisäksi jo nyt osa suurista pelitaloista tekee ensin joko Megadrive- tai Super Nintendo -version, josta sitten Amiga-peli käännetään. Esimerkkinä tästä on Oceanin **Addams Family**, joka ensin tehtiin Super Nintendolle. Suuntaus on selvä ja piratismista johtuen väistämätön. Toimintapelien kehittäminen konsoleille on jo nyt maailmanlaajuiset markkinat huomioiden kannattavampaa kuin pelkästään Amigalle.

Tähän asti kaikki tämä on lähinnä parantanut Amigan toimintapelien, erityisesti juuri söpötasohyppelyjen, laatua. Toimintapelifanit voivat olla siis tyytyväisiä. Vaikeaa on kuitenkaan uskoa, että Amigasta tulisi pelkkä konsolipelikäännösten kohde, Euroopan Amiga-markkinat ovat sentään sen verran laajat, että originaalin toimintapelin – ja myös strategia- tai (rooli)seikkailupelin – kehittäminen pelkästään Amigalle pitäisi olla kannattavaa. Ainakin toistaiseksi.

Portti söpöpelitaivaaseen on joka tapauksessa nyt avarampi kuin koskaan.

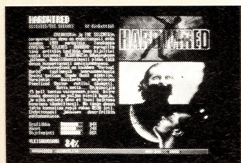
JTurunen

Peli	Julkaisija	Tekijä	Söpöpeliarvio	
Bubble Bobble	Telecomsoft Ocean	Taito	♥♥♥♥♥	Ehdoton klassikko. Amigaversio teknisesti tosin vanhahtava.
Rainbow Islands	Ocean	Taito/ Graftgold	♥♥♥♥♥	Mainio peli.
Parasol Stars	Ocean	Taito/Ocean	♥♥♥♥♥	Bubble Bobble -92.
New Zealand Story	Ocean	Taito/Choice	♥♥♥♥♥	Pelin ikä näkyy grafiikassa, silti hieno peli edelleen.
James Pond I	Millenium	Vectordean	♥♥♥	Kentät toistavat liikaa itseään.
James Pond II/Robocod	Millenium	Vectordean	♥♥♥♥♥	Vauhdikas, monipuolinen peli.
Fire & Ice	Renegade	Graftgold	♥♥♥♥♥	Nautittava pelattavuus, persoonallisuutta
Magic Pockets	Renegade	Bitmap Bros	♥♥	Liian hidas, liian vaikea, huono pelattavuus, grafiikan tyyli väärä.
Addams Family	Ocean	Ocean	♥♥♥♥	Supermariomainen tasohyppely. Kulttikauhukomediatausta(!).
Rodland	Storm	Irem/Storm	♥♥♥♥	Hyvännäköinen, hauska Bubblebobblemainen kaksinpeli.
Harlequin	Gremlin	Warp Factory	♥♥♥	Enemmän taito- kuin söpöpeli. Hivenen nihkeät kontrollit.
Pang	Ocean	Mitchell/Ocean France	♥♥♥♥♥	Asteroidsin ja Space Invadersin sekoitus söpöillä grafiikoilla. Hysteerinen kaksinpeli.

TILAA MAKSUTON NÄYTENUMERO

GURU MAGAZINE JUST FOR YOU!

100% TÄYTTÄ AMIGAA....



RAUTAISTA AMIGA ASIAA KOKO VUODEKSI

Guru Magazinesta ilmestyy vuodessa 6 SUURNUMEROA, täynnä rautaista Amiga-asiaa! Saat jokaisen numeron mukana myös ohjelmalevykkeen, joka sisältää pelejä, ennakkoversioita uutuuksista, tuoreita demoja sekä tietysti käyttökelpoisia hyötyohjelmia. Lisäksi tulevat vähintää kaksilevykkeisten normaalinumeroiden lisäksi useampi levykkeiset SPECIAL-numerot.
TILAUSHINNAT: 12kk+1 nro ILMAISEKSI 228mk, 6kk 144mk.

GURUSTA LÖYDÄT:

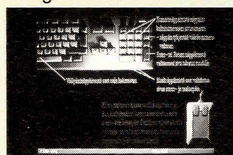
* Uusimmat peliarvostelut
* Pelivinkit / läpäisyohjeet
* Topsales ja Higscores -listat
* Kuumimmat uutiset
* Paljon erilaisia kursseja
* Konekieli & C-ohjelmointi
* Säveltäminen ja MIDi-asiat
* Reilusti roolipeliasiaa
* Tietoliikennöinti ja modeemit
* Laitetestejä ja vertailuja
* Haastatteluja
* Lukijakilpailuja ja paljon muuta
* Amos & Basic ohjelmointi
* Tietokonegrafiikka

LISÄKSI: * Paljon pelattavia pelejä, hyötyohjelmia, ennakkoversioita uutuuksista, uusimmat demot & introt yms.

Kaikki tämä ja paljon muuta mahtavalla musiikilla ja silmiähivelevällä grafiikalla höystettynä, huumoria unohtamatta. Joka numerossa vähintään 100 sivua RAUTAISTA Amiga-asiaa.

MAHTIETU VAIN GURUN TILAAJILLE

Guru Magazinen tilaajana saat Rocford PD-palvelusta PD-levykkeet hintaan 6.50mk/kpl, (norm. 8.90mk/kpl). Säästät 10 levykkeessä 24mk, 20 48mk jne. Saadaksesi tämän edun sinun tulee olla Guru Magazinen tilaaja, asiakasnumero on mainittava PD-tilauksesi yhteydessä.



ET SITOUDU MIHINKÄÄN

Tilaa Guru Magazinen uusin numero, tutustu siihen ja tee tilauspäätöksesi sitten! Mikäli jostain syystä et halua tilata Gurua, palautat vain saamasi levykkeet ja sillä selvä.

SÄÄSTÄ SELVÄÄ SETELIÄ: OSTA PAKETTI!

SAIMME UUTUUS PAKETIT SUOMEEN! OSTA OMASI ENNENKUIN LOPPUVAT...

1. GREAT GAMES 189,-
Odotettu uutuus, kokoelmien ehdoton ykkönen! Sisältää huikeat 70 peliä. Mukana kaikki pelityypit: ammunta-, rooli-, strategia-, seikkailu-, urheilu ja älypelit sekä simulaattorit. Monipuolisuus takaa tyytyväisyyden -MUUTA ET TARVITSE! (Til.Nro: P01)

2. GENIUS GAMES 99,-
Toinen mahtava kokoelma. Sisältää 38 "ajattelua" vaativaa peliä. Mukana mm. Shakki, Backgammon, Dragon tiles, Othello, Mastermind, Draughts jne. Sinustako seuraava Einstein? (Til.Nro:P02)

3. SIMULATIONS II 99,-
Kaikki parhaat simulaatiot samassa paketissa: Metro - suunnittele kaupunki, King Oil - olet J.R., Nuclear Arms Race, Imperium Romanum, GM power, Sealance - pelasta maailma ydinsukellusveneelläsi! Truckin, DC10 - opettele lentämään! Lore of Conquest - kahdelle pelaajalle. Air Warrior - lentokone simulaattori ja paljon muita! (Til.Nro: P03)

4. HOTCLUB K-18 129,-
Kuutytöt - kuumaa tavaraa. Sis mm. kolme K-18 peliä, animaatioita, lähes 100 eroottista kuvaa ... saksalaista laatua! Lapsilta kielletty.
(10 levykettä, Til.Nro: P04)

5. REMIX SOUND II 149,-
Must! Muusikolle, viisi sävellysohjelmaa, 500 instrumenttia, kymmeniä esimerkkikappaleita, MIDI-tuki, ammattitason samplaus ohjelmisto.
(10 levykettä, Til.Nro: P05)

6. C-PROGRAMMERS 189,-
Täydellinen C-kielipaketti. Sis. C-kielen sekä opiskelumateriaalin. Tässä paketissa kaikki mitä tarvitse oppiaksesi C:n! (6 levykettä, Til.Nro: P06)

7. INTERMEDIATE BUSINESS 179,-
Valjasta Amigasi hyötykäyttöön! Sis. Wordwright - tekstinkäsittely, S-Calc - hyvä taulukkolaskenta, Amibase Pro 2 - kehittynyt tietokanta, Amigaspell - oikeinkirjoituksen tarkistus, LS Label - tarroitusohjelma, MSid V2 - tiedostonhallinta sekä tiedonsiirto Amigan ja PC:n välillä, sekä Fox - julkaisuohjelman, tee kätevästi esitteet, kutsut yms. (Til.Nro: P07)

8. REAL BUSINESS PACK 139,-
Todellinen hyötykäyttäjän kokoelma. Sis. mm. raskaansarjan budjetointi, pankkiyhteys, laskenta, tekstinkäsittely, tietokoanta sekä grafiikka-ohjelmat.
(Til.Nro: P08)

9. HOME MANAGEMENT 99,-
Joka kodin perusohjelmisto. Käytä Amigaasi hyödyllisesti hyväksesi! Sis. 14 tarpeellista sovellutusta. Mm. kalenteri, talousmenojen seuranta, kotipankkiiri, osoite & puhelin yms. tietokanta, tekstinkäsittely sekä taulukkolaskenta yms.
(Til.Nro: P09)

10. DISK EXPERT 99,-
Haluatko oppia lisää koneestasi? Haluatko käyttää sitä kuin ammattilainen? Tässä työkalut kaikkeen! Käynnistä tarvitsemasi ohjelma ja voit tehdä mitä haluat! Paketti sisältää uskomattomat 202 tarpeellista ohjelmaa! (Til.Nro: P10)

11. ASTRONOMY PACK 99,-
Tämä jännittävä paketti sisältää mm. tähtikartan, painovoimasimulaattorin, tarkkoja tietoja Aurinkokunnasta sekä Orbit, Planet, TC Astronomy sekä Amigazer - ohjelmat että Gravity -pelin.
(Til.Nro: P11)

12. EDUCATION PACK 149,-
Yksi Englannin Bestseller -paketeista! Koululaisille ja muille tiedonjanoisille paljon opetus- sekä hyötyohjelmia. Mm. Evolution, Geotime, Drawmap, Gravity Sim, Weather jne. Täysi vastine rahoillesi. (Til.Nro:P12)

HUIPPUTARJOUS - SÄÄSTÄ 108,-

Kun tilaat sekä Great Games että Genius Games kokoelmat, saat yhteensä 108 peliä. Lisäksi saat kaupan päälle Proffessional Tools -hyötyohjelmakokoelman, (sis. 70 apuja hyötyohjelmaa!) Eli maksat vain vaivaiset 1mk 13p pelistä/ohjelmasta! (Norm. yht. 327mk.) Koko paketti nyt V A I N 219 mk. (Til.Nro: T01) 219,-
EXTRA SPECIAL OFFER - FREE GIFT! Säästä 59mk! Tilatessasi minkä tahansa paketeista, saat luettelolevykkeen (arvo 20mk) sekä YLLÄTYSLAHJAN kaupan-päälle (arvo 39mk).

TEE NÄIN - TILAA HETI!

Tee tilauksesi tilauskupongilla tai soita! Mikäli et halua leikata lehteäsi, voit tilata kopiolla tai kirjeitse. Mainitse tilauksessasi tuote ja sen tilausnumero. Tilaukset toimitetaan postiennakolla, lukuunottamatta Gurun näytenumerotilauksia, jotka lähetetään kirjeitse suoraan tilaajalle. Postikulut 39mk/tilaus lisätään hintaan. Huom! Ei koske näytenumerotilauksia. Puhelimitse palvelemme sinua arkisin 10:00 - 18:00.



[90] 506 2563

OUTLAW-YHTIÖT	PL 21, 00351HELSINKI
GURU MAGAZINE	PUH. (90) 506 2563
ROCKFORD PD-PALVELU	FAX. (90) 506 1885

TÄYTÄ, LEIKKAA IRTI JA POSTITA MAKSUTTA JO TÄNÄÄN!

KYLLÄ KIITOS TILAAN: [KIRJOITA SELVÄSTI!]

☐ GURU MAGAZINE NÄYTENUMERO (MAKSUTON).
☐ RIKASTU AMIGALLASI-OPAS 195 MK. (HYVÄ LAHJA!)
☐ PD-LUETTELO 20 MK. ☐ FISH LUETTELO (2 LEVYÄ) 25 MK.

NIMI

OSOITE

POSTINUMERO

KONEESSANI ON MUISTIA ☐ 512 KT ☐ 1 MB+ IKÄNI_______V.

ALLEKIRJOITUS

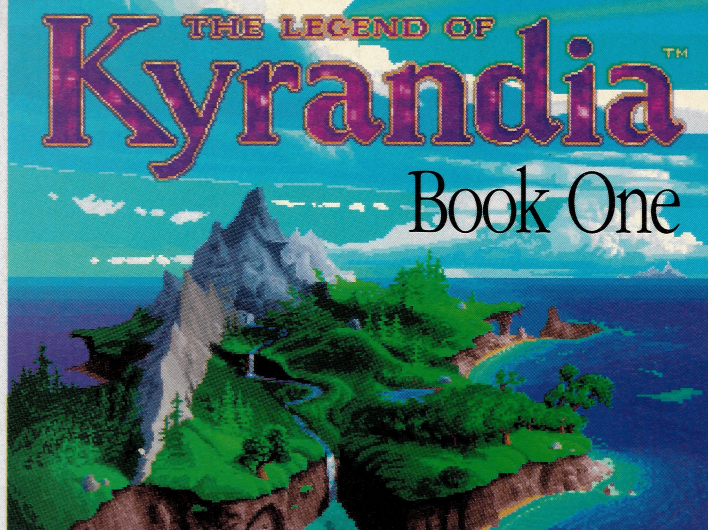
(ALLE 16V. HOLHOOJA)

ILMAISEKSI
POSTIIN
VAST.OT.
MAKSAA
POSTI-
MAKSUN

OUTLAW-YHTIÖT
THE OUTLAW KY
SOPIMUS NRO
00350 /24

00003 HKI

PL 21
00351 HELSINKI



●● Aikoinaan Sierran ja LucasArtsin lähes suvereenisti hallitsemalle graafisten seikkailupelien areenalle on alkanut tulla yhä enemmän ja enemmän yrittäjiä.



Narri, joka ei naurata



Kehitystiimi Westwood, joka tunnetaan etenkin Eye of Beholdereista ja monista muista roolipeleistä, on loikannut Virginin suojiin. Loikkaamisen makuun päästyään Westwood on loikannut myös graafisten seikkailupelien tekoon ja debyytti onkin suorastaan vaikuttava.

Kuivaa historiaa

Kyrandian ajanlaskun alussa Luonto lahjoitti ihmisille Kyragemin, mystisen jalokiven joka auttoi ihmisiä kokoamaan maagiset voimansa vaikuttavimmiksi. Alusta alkaen Kyragemin suojelu jäi kuninkaallisen perheen nakiksi.

Sitten taustajuonien kirjoittaja taas kasvattaa palkkioitaan, kunnes pääsemme lähemmäs Kyrandian nykyisyyttä. Hovinarri Malcom päätti pistää röhinäksi, tappoi sekä kuninkaan että kuningattaren ja varasti Kyragemin. Päämaagi Kallak, kuningattaren isä, kuitenkin reagoi ripeästi ja loi alaisineen maagisen sinetin, joka vangitsi Malcolmin linnaan ilman poispääsyä.

Valitettavasti kuitenkin Kyragem jäi yhtälailla tavoittamattomiin, ja maagien voimat alkavat hiipua. Vuosi vuodelta sinetin pystyssä pitäminen vaatii enemmän ja enemmän yritystä, kunnes välttämätön tapahtuu: Malcolm pääsee irti. Julma narri paitsi kosauttaa oravan myös kivettää Kallakin.

Kallakin pojanpoika Brandon (joka ei tiedä olevansa myös kruununprinssi), saa tehtäväkseen pelastaa Kyrandian.

Vain nappia painamalla

Kyrandian käyttäjäliityntä on ilmiselvästi Beholder-vaikutteinen ja tekee uuden ennätyksen yksinkertaisuudessa. Kaikki nimittäin tehdään hiirellä, vain yhden napin painalluksella ja ilman minkään näköistä valikkoa.

Ihmisen napsauttaminen käynnistää yleensä keskustelun. Brandonin repliikkejä ei kuitenkaan voi valita, vaan ne on ennaltamäärätty. Mikäli kohde sattuu antamaan vinkkejä, kannattaa pistää pännä paperille, sillä toista kertaa niitä ei tipu. Keskusteluja ei voi ohittaa eikä pahemmin nopeuttaa, mikä välillä vähän kyllästyttää.

Tavaran klikkaaminen yleensä poimii sen. Brandon voi kantaa mukanaan vain 8–10 tavaraa, joten ylimääräiset täytyy yleensä jättää jonnekin jemmaan. Tavaroita käytetään nappaamalla se hiirellä ja naksauttamalla käytön kohteen päällä.

Mikäli objektia ei voi poimia (vaasi, kanto) niin hiirennappula toimii KATSO-optiona. Jos esimerkiksi kanto sisältää sateenkaarijalokiven, se "löytyy" (köh! köh!).

Ja lisäksi Brandon saa pelin alkumetreillä amuletin, johon ilmestyy pelin kuluessa neljä taikaa. Sen käyttöä tuskin kannattanee kommentoida.

Yksinkertaisella käyttöliitynnällä on tietysti haittapuolensa:



irtovinkkejä ei hevin löydy. Kunnon KATSO-optio hiiren toisessa nappulassa olisi sopinut kuin kultakolikko kaivoon. Siis kuin kultakolikko kaivoon.



Upeaa grafiikkaa

Legend of Kyrandian ei ainakaan graafisesti tarvitse hävetä minkään kilpailijansa rinnalla: sekä taustagrafiikka että varsinkin runsas animointi ovat esimerkillisiä. Jotenkin jopa tuntuu, että animointi on ollut ykkösprioriteetilla peliä tehtäessä.

Steriilihkö keskiaikaisvaikutteinen musiikki vaihtelee jossain määrin tilanteen mukaan, mutta kuuluu kuitenkin sarjaan "siellä taustalla se elämöi". Ääniefektejä kuitenkin on normaalia runsaammin ja jopa normaalia paremmin toteutettunakin. Kummatkin saa luonnollisesti hiljaiseksi.



Valittamista ei löydy kuin tekstistä: vaikka sitä saakin nopeutettua ja hiirellä kuitattua, nopea lukija joutuu kuitenkin vähän väliä kitumaan.

Westwood ei kuitenkaan ole uskaltanut kulkea omia polkujaan muussa suunnittelussa, joten seikkailupelifanien ei tarvitse pelätä. Pelistä löytyy jopa erittäin King's Quest V:n aavikko-osuutta muistuttava, mutta onneksi helpompi luolasokkelo-osuus. Kyrandia ei muutenkaan saa pisteitä turhasta omaperäisyydestä. Teksti on sellaista tuttua pikkuhuvittavaa, sankari urhea ja jalo (mitä nyt kitisee ja ruikuttaa koko ajan), ja paha on paha niin narri kuin onkin. Kliseiden keräilyä harrastava saa runsaan saaliin.





Ongelmat eivät ainakaan toistaiseksi ole olleet tappavan vaikeita (Birthstone tuotti vaivaa, onneksi ensi kivi löytyi sitten helposti kuin vesi purosta, vink vink), muutamaa lukuunottamatta. Vinkkejä kun peli ei jakele mitenkään avokätisesti, mutta menipä läpi viikonlopussa.

Jo Kyrandialla Westwood nousee varteenotettavaksi nimeksi seikkailupelitalojen ykkösluokkaan, ja jos seuraavasta pelistä löytyy enemmän omaperäisyyttä, voi kylmä hiki alkaa virrata tietyissä firmoissa. Maistuva soppa, ikään kuin padassa olisi ollut sekä kukka että jalokivi (tämä on vinkki).





Nnirvi

Virgin Games
PC (Amiga tulossa)
450,–
Grafiikka: VGA
Äänet: AdLib, Sound Blaster, Roland
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 7,5 megatavua
Testattu: PC 386 VGA



Toteutus
Jouhea käyttöliittymä, upeaa grafiikkaa ja animointia maustettuna hyvillä efekteillä ja kelpo musiikilla.

Kynnys
Vaikeustaso on inhimillinen, joskin välillä tuntuu siltä että Lady Fortunalla oli kyntensä pelissä.

Yhteenveto
Ensiluokkainen, joskin tutun turvallinen graafinen seikkailupeli. Yllättävän lupaava alku "uudelle" yrittäjälle.





Citius, Altius, Fortius



Ocean ei jäänyt lehdellä soittelemaan U.S. Goldin napattua. Barcelonan virallisen lisenssin, vaan palkkasi Creative Materialsin koodaamaan omat olympialaisensa. Espana tarjoaa 29 urheilulajia sekä valmennusosuuden. Jo moinen lajivalikoima herättää epäilyksiä: miten jokaisessa lajissa on pystytty pitämään toteutuksen ja pelattavuuden taso yhtäläisenä? Tehtävä ei ole osoittautunut ylivoimaiseksi, sillä jokainen laji, olipa se yleisurheilua tai uintia, on alta kaiken arvostelun.

Surkeuden huippu

Espana on tapaus, josta ei tiedä, pitäisikö itkeä vai nauraa. Pelattavuus on täysin poskellaan. Lajit ovat joko aliarvioivan helppoja tai sekavia kyhäelmiä, joissa sormet menevät solmuun, kun ei tiedä, mihin tikkua vääntää. Jälkimmäiseen tapaukseen ohjekirja ei apua tarjoa, sillä läpyskä käy kontrollit läpi mahdollisimman ylimalkaisesti. Ehkä ohjelmoijat eivät itsekään ole perillä mitä ovat tehneet.

Graafisesti peli on järkyttävän huono. Jos vastuussa oleva graafikko on parastaan tehnyt, ei voi kuin sääliä mies- tai naisparkaa. Painajainen, joka tunnettiin 8-bittisissä nimellä merkki kerrallaan -vieritys, on palanut pahempana kuin koskaan. Animaatio on nykivää, kankeata, hidasta ja vähäraamista.

Suomenkielen sanavarasto ei riitä kuvailemaan, kuinka uskomattoman surkeasti peli on koodattu. Esimerkki valittakoon seiväs-ja korkeushypystä. Vaikka urheilijaa esittävä möykky lentäisi päin rimaa, putoaa kepukka vasta kun atleetti on mätkähtänyt patjalle. Tai jos ilmaa jää riman ja urheilijan väliin 30 pikseliä, ponnahtaa rima mystisesti alas, jos unohtaa painaa nappia alastulon aikana! Vastaavat tapaukset eri muodoissa jatkuvat kautta linjan.

Creative Materialsilla ei tunnu olevan hajuakaan urheilusta. Mukana on lajeja, joita ei ole olemassakaan, kuten 4 x 800 metrin viesti sekä 800 ja 220 m aidat. Tosin 20 metriä lyhyempi matka on juostu olympialaisissa vuosina 1900 ja 1904, eli melkein oikein. Muut lajit eivät sitten vastaa todellisuutta missään suhteessa. Alkuerissä ja finaaleissa on vain yksi kierros, kolmiloikassa aloitetaan mittaus viimeisestä hypystä, tulokset retkahtavat yli-inhimillisiksi jne.

Pelin tekijöiden käsitys valmennuksesta rajoittuu päivittäiseen punttien nosteluun. Harjoittelun jälkeen katsotaan, mitä lääkärisedällä on kerrottavana siitä mutatoituneesta hirviöstä, joka makaa laverilla. Jos muu tästä ruoansulatuselimistön poistotuotteesta on niin epärealistinen, että asettaa kyseiselle sanalle uudet standardit, niin miksi lajit on suoritettava päivän ja tunnin tarkasti oikean aikataulun mukaan?

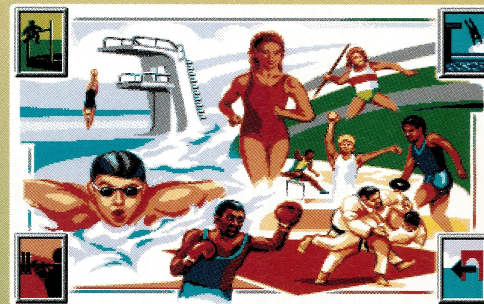
Miksi, oi miksi?

Yksi levyke on tuhlattu kaikenkarvaiseen nippelitietoon olympialaisten historiasta, mutta se ei paranna peliä yhtään. Edellistä, sekä korppua, johon on ahdettu nyrkkeily ja muut miehiset lajit, mainostetaan datalevykkeinä, jotka tulevat mukamas ilmaiseksi kaupanpäällisenä! Ei tarvitse kovin kummoinen meedio olla oivaltaakseen, että jok'ikinen pakkaus sisältää samat levykkeet.

On täysin uskomatonta, millaista ihmisruumin eritettä Oceanin ohjelmistodirektööri antaa sormiensa välistä valua. Yhtiö on ennenkin rahastanut hyväuskoisia ihmisiä toinen toistaan surkeimmilla tekeleillä, mutta Espana on kaiken huippu. Mutta miten ohjelmoijat ovat edes kehdanneet vääntää Espanan kaltaisen tortun? Eikö heillä ole lainkaan itsekritiikkiä, -tuntoa ja -kunnioitusta? "It's money that matters" on Oceanin motto, kuluttajille se kuuluu: "Money for nothing".

J & P. Piira

Ocean
Amiga 500–2000, ST, PC
325,–
Amiga
1 Mt, tukee lisälevyasemaa
PC
Grafiikka: VGA
Äänet: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: N, H, J
Testattu: Amiga, PC

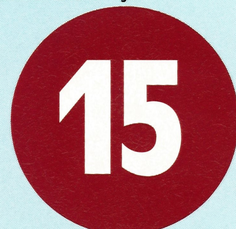




Toteutus
Paketin takakannen sanoja lainataksemme: tyrmäävää animaatiota ja henkeäsalpaavaa toimintaa. Eiköhän se kerro kaiken.

Kynnys
Ohjekirja kelpaa vain kierrätykseen.

Yhteenveto
Virstanpylväs: yksi huonoimpia koskaan tehtyjä täysihintaisia pelejä. Amigan ja PC:n välillä ei ole eroja.

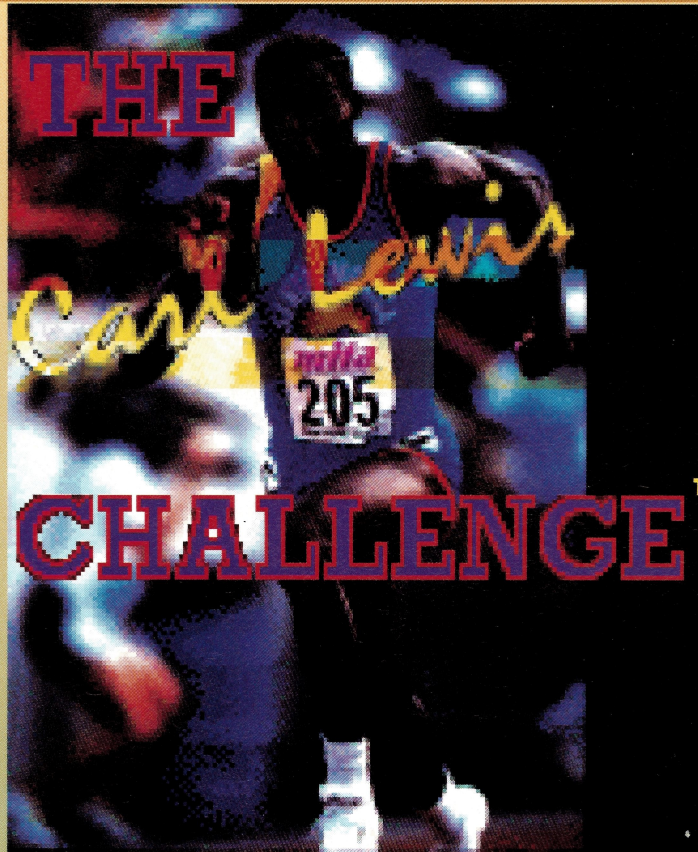


P.S. Ai mistäkö pisteet? Peli oli paketissa. – toim.huom.

●● Barcelonan kesäkisat tulivat ja menivät ja toivat vanavedessään liudan urheilupelejä. Titaanien taistossamme kohtaavat Manchesterin jättiläinen Ocean sekä Liverpoolin oma poika, Psygnosis.



Tequen Lontoon osastoa lykästi. Psygnosis ei ainoastaan julkaissut heidän urheilupeliään, vaan sai myyntivaltiksi nimekkään lisenssin. Syy, miksi Teque ylipäätänsä ryhtyi koodaamaan urheilusimulaatioita, piilee videolta digitoidussa grafiikassa, mistä tiimi innostui erään kolikkopelikäännöksen yhteydessä. Mikä sopisikaan käyttötarkoitukseen paremmin kuin yleisurheilu.



Valmennuksen kautta huipulle

The Carl Lewis Challenge käsittää viisi lajia: 100 m, 110 m aidat, keihäänheitto, korkeushyppy ja pituushyppy. Maksimissaan neljä pelaajaa voi ottaa mittaa toisistaan ja valita edustusmaansa 17:n joukosta. Maiden kokoonpano käsittää kunkin kymmenen "parasta" urheilijaa, mikä on pitkälti mielipidekysymys. Jos omat suosikit eivät ole rekisterissä, voi nimet toki vaihtaa.

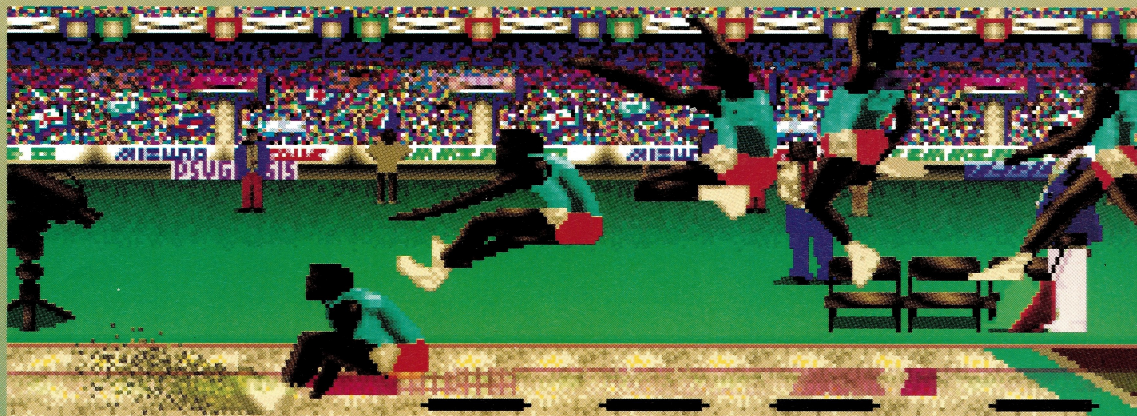
Nykytrendin mukaan on Kallenkin haasteessa valmennettava urheilijoita ennen kauden päätapahtumaa. Valmennusjakso kestää viisi viikkoa, jonka aikana lukuisilla menetelmillä kehitetään atleettien notkeutta, nopeutta, voimaa ja kestävyyttä, ennen kuin heidät nimetään lajeihinsa. Ajoittain valmennussektio tuntuu turhankin intensiiviseltä ja tarkalta touhulta. Ei ihme, sillä Tequen teknisenä neuvonantajana on toiminut naisten keihäänheiton maailmanmestari, Ison-Britannian Fatima Whitbread.

Valmennuksen voi jättää väliin, mikä ei järin älykästä menestyksen kannalta ole, mutta onpa mahdollista antaa vastuu valmennettujen urheilijoiden suorituksista tietokoneelle. Oman Dream Teamin kisakylänä toimii levyke mahdollista tulevaisuuden käyttöä varten.

Ja keihäs lentää... lentää pitkälle!

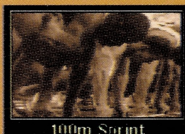
Vuorovaikutusmuotoja binääriatleetteihin on kolme vaihtoehtoa. Nopeuskontrolli on vanhaa kunnon rämpytystä, rytmitys perustuu joystickin napin painamiseen mittarin avulla ja kiihdytys askelmerkkien mukaan. Koska vaihtoehdot eroavat muutenkin kuin marginaalisesti, löytänee kukin itselleen parhaiten istuvan muodon tulevaa koitosta varten.

100 metriä vaatii pikaista nopeuden rakentamista ja sen ylläpitämistä. Maailmanennätys on tosin turhankin helppo rikkoa, sillä pikapyrähdys ei etene reaaliajassa. Tämä tahtoo sanoa sitä, että pelin sekunti on pidempi kuin oikeasti, mikä mahdollistaa ihmisen fysiikalle mahdottoman seitsemän sekunnin alituksen. Muuta vikaa lajissa ei olekaan. 110 m:n aitajuoksun ainoa "haitta" reaaliajan puutteen lisäksi on kentän pienehkö mittakaava spriteihin verrattuna, mutta se



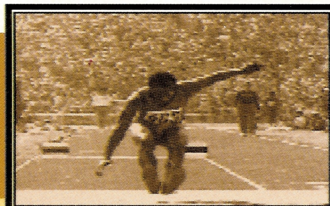


Tämän verran eroa on PC- ja Amiga-version välillä.









on vain sivuseikka.

Keihäänheitto on erinomaisesti toteutettu laji, mutta Jan Zeleznymäisiin heittoihin tarvitaan huippunopea ja voimakas bittiurheilija. Olympiavoittajan sijasta lajia monitorilla suorittaa digitaali-Fatima.

Kokoelman ehdottomasti heikoin lenkki on korkeushyppy. Älyttömän lyhyen vauhdinottoradan lisäksi laji on hidas, vaikka muut ovat vauhdikkaita. Hitaudenkin sietäisi, ellei mittakaava olisi päin Jokista: korkeushyppääjätär on reilut kaksi ja puoli metriä pitkä. Kaiken lisäksi rimaa nostetaan 25 senttiä kerrallaan, eikä korkeutta voi itse säätää.

Kilpailut huipentuvat komeasti pituushyppyyn. Ponnistettuaan hyppääjä "juoksee" ilmassa todentuntuisesti ja pyllähtää takapuolelleen kuten Carl itsekin.

Tequen televisiointi

Jokaista lajia yhdistävät suuret, videolta digitoidut ja erinomaisesti animoidut spritet. Lisärealismin aikaansaamiseksi juoksuradat ovat toteutettu polygon-grafiikalla, mikä ei ole huono ratkaisu, sillä se ei hidasta peliä lainkaan. Stadion-tausta on hieman sekava, mutta onpa nurmella yksi mukava animaatiokin, niin ikään digitoitu. Äänefektit ovat kelvollisia ja alkumusiikki on totuttua parempaa tietokonepelipoppia. PC-versio tarjoaa 256 väriä ja sulavaa parallaksiscrollausta.

Koska Oceanin näkemys urheilusta on katastrofaalinen, lienee selvää, kumpaan peliin rahansa investoida, jos sporttia halajaa. Aivan kuten Carl Lewis nousi Barcelonan kisojen yleisurheilukuninkaaksi, nostaa Psygnosis profiiliaan parin epäonnistuneen projektin jälkeen.

J & P. Piira



Mustia uusnatseja?

Psygnosis
Amiga, ST, PC
325,–
Amiga
512 Kt, tukee lisälevyasemaa
PC
Näyttö: VGA
Äänet: AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: H, N
Testattu: Amiga, PC

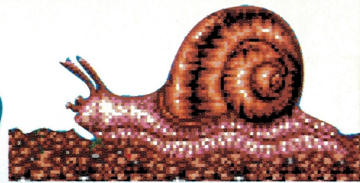
Toteutus
Videolta digitoidut suuret spritet toimivat yllättävän hyvin. Tasokkaan toteutuksen täydentävät funktionaaliset äänet.

Kynnys
Manuaaliin tutustuminen on ensimmäinen askel stadionille.

Yhteenveto
Sekä Amigan että PC:n parhaita yleisurheilusimulaatioita.

86

Kukkia ja ampiaisia





Vaikka Amiga on periaatteessa suunniteltu hyviä räiskintäpelejä varten, ne ovat silti yllättävän harvassa. Keskinkertaisia muunnelmia aiheesta toki ilmestyy suhteellisen usein, mutta klassikot voi laskea melkeinpä yhden käden sormilla. Apidya on saksalaisen Kaiko/PlayByten häpeilemättömän konsolivaikutteinen horisontaalivierittyvä shoot'em up.

Jo kotelossa hehkutetaan, ettei Apidyan pelaamisen jälkeen enää tarvita konsoleja. Latauskuvassa pelin nimi on kirjoitettu katakana-aakkosin. Tarinan kertova latausjakso on kuin suoraan japanilaisesta sarjakuvasta. Ennen pelin alkua ilmestyy hyvin Megadrive-vaikutteinen valintaruutu. Tekijäryhmä on halunnut luoda vaikutelman konsolipelistä Amigalla ja onnistuukin siinä varsin hyvin.

Jokaisella pelillä on tarinansa, niin tälläkin. Ikurin vaimo Yuri on pahan taikurin myrkyttämä. Ikuri muuttuu talismaninsa avulla taika-ampiaiseksi ja lähtee etsimään vasta-ainetta läpi viiden maailman. Aluksi lennetään peltojen yli järvelle. Sieltä edetään jätteiden kansoittaman viemärin kautta R-Type-vaikutteiseen ihmeelliseen konevaiheeseen. Viimeisenä esteenä vaimon pelastamiselle on taikurin hirmuisimpien luomusten pesä, josta ei ole kuulemma kukaan palannut hengissä.

Jokainen maailma koostuu kolmesta vaiheesta, joiden jokaisen lopussa asustaa jälleen kerran pieni ja viaton tasonvartija. Alasammutut viholliset jättävät jälkeensä kukkia, joita keräämällä saadaan uusia aseita ja muita kykyjä. Valinta tapahtuu peliruudun allaolevasta valikosta a la Nemesis. Tarjolla on kolme eri aselajia, joista jokaisen voi vahvistaa kolme kertaa. Hyönteisen vakiovarustukseen kuuluu myös R-Typestä tuttu "pidä tulitusnäppäintä pohjassa ja lataa" -superase.

Pelin alun valintaruudussa (options) voidaan muun muassa valita neljä eri vaikeustasoa, joista tosin vain kahdessa vaikeimmassa pääsee myös viimeiseen maailmaan. Peliä voi pelata tavallisen ilotikun lisäksi kaikilla Megadrive-ohjaimilla. Aseet voi toisin sanoen aktivoida ilotikun nitkutuksen ja välilyöntinäppäimen lisäksi myös ns. toisella tulitusnäppäimellä. Myös samanaikaiseen kaksinpeliin on mahdollisuus, tällöin toinen kontrolloi ampiaisen ympärillä hyörivää pienempää hyönteistä.

Teknisesti peli on lähes moitteeton. Pelialue peittää melkein koko kuvaruudun ja grafiikan päivitys on käytännössä kolikko/konsolipelitasoa. Hidastumisia tapahtuu hyvin harvoin huolimatta siitä, että kuvaruutu on parhaimmillaan hyvinkin kansoitettu. Parallaksivieritys näyttäytyy salaisissa bonuskentissä.

Taustagrafiikka on kaunista ja myös persoonallista varsinkin kahdessa ensimmäisessä maailmassa. Lentävät enemmän tai vähemmän tunnistettavissa olevat herhiläiset ovat pääosin hyvin animoituja ja värikkäitä. Musiikista ja ääniefekteistä vastaa Chris Huelsbäck, mikä takaa laadun lisäksi oman musiikkipalan jokaikiseen pelin vaiheeseen. Jokaista niistä voi kuunnella myös erikseen pelin alun musiikkimenun kautta.

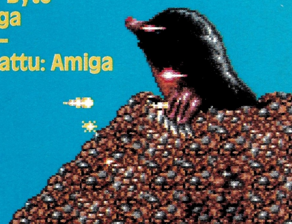
Tähän asti kaikki kuulostaa suorastaan loistavalta. Pelissä on kuitenkin omat puutteensa ja ärsyttävyytensä. Vaikka peli on sinänsä hyvinkin pelattava, ovat ensimmäiset pelikerrat täynnä yllättäviä äkkikuolemia. Taustagrafiikka on varsinkin toisessa maailmassa häiritsevän sekava ja aiheuttaa näkyvyysongelmia. Samoin vihreä heinäsirkka näkyy huonosti vihreää ruohikkoa vasten. Toki väripaletti on rajallinen, mutta selkeyteen tulisi silti pyrkiä.

Apidya on myös melko vaikea peli huolimatta eri vaikeustasoista. Helpoinkin vaihtoehto (practise) olisi aloittelijalle taatusti riittävä, mutta tällöin saa pelata ainoastaan jokaisen vaiheen ensimmäisen kentän. Toki haastetta on oltava, mutta liian vaikea peli päätyy helposti ulkoaopetteluksi. Tällöin pelinautinto ja pelattavuus laskevat. Peli antaa vain kolme jatkoyritystä, mikä johtaa ensimmäisten maailmojen turhan taajaan uudelleen pelailuun.

Puolustukseksi on sanottava, ettei kuolema vie heti kaikkia aseita. Myös aiemmin kerätyt muut asesysteemit pysyvät varastossa ja tulevat käyttöön kun käytössä ollut aseistus on menetetty. Suojan (shield) aktivoiminen myös sallii pienet virheet. Konsolipeleille ominaiset älypommit valitettavasti puuttuvat, eivätkä aseet/ammukset ole visuaalisesti yhtä tuhoavan oloisia kuin Apidyan esikuvissa.

Kaikesta huolimatta Apidya on paras Amigan shoot'em up todella pitkään aikaan ja osoittaa, että Amiga on osaavissa käsissä hyvä pelikone. Valitettavasti pelattavuuteen ei ole keskitytty aivan yhtä huolella kuin pehmeään vieritykseen.

JTurunen



Play Byte
Amiga
320,-
Testattu: Amiga

Toteutus
Hyvä ohjelmointi, hyvä grafiikka ja hyvä musiikki.

Kynnys
Helppohan shoot'em upia on pelata, mutta vasta-aineen löytäminen vaatii melkoista ilotikkukättä. Huolimatta säädettävästä vaikeustasosta voi suositella ainoastaan veteraaneille, mikä on sääli.

Yhteenveto
Jokaisen räiskintäpelin ystävän unelma (tai ainakin melkein). Project X:n kanssa kilpailee tämän hetken parhaan Amigan shoot'em upin tittelistä.

86



Pikkukyläidylli



●● Vanha venäläinen sananlasku "Minne piru itse ei ehdi, sinne se lähettää naisen" mielessään Virgin Games yrittää vallankumousta LucasArtsin suvereenisti hallitsemaan seikkailupelirintamaan. Mutta luhistuuko yritys Virginin Waterlooksi?

Ei totisesti olisi mukavaa herätä ja todeta olevansa likaisessa, pistävänhajuisessa sellissä, mutta niin onnettomaan tilanteeseen on sankarimme Diermot ajautunut. Palataanpa ajassa hieman taaksepäin.

Rauhaa rakastavan kuninkaan valtakunnan syrjäisimmässä kolkassa, Turnvalen kylässä, kapinoidaan. Kuningas valjastaa uskollisen ratsunsa ja nappaa sotajoukkonsa, joihin Diermot liittyy, mukaan. Kuten arvata saattaa, vastassa odottaa groteskeja hirviöitä manan mailta. Turpiin tulee ja rankasti. Tietysti sankari jää henkiin ja päätyy vain tyrmään, jotta voisi vapauttaa kuningaskunnan pahasta. Kaiken takana on (taas) nainen, kaunis ja huisin ilkeä velhotar Selena.

Pelin henki

LucasArtsin luoma käyttäjäliittymä on niin joustava ja monipuolinen, että on vaikeata nyhjäistä yhtä tasokasta systeemiä tyhjästä. Revolution Software onkin hakenut apua kanaalin takaa ja adoptoinut ranskalaisen Delphinen peleistä tutun systeemin pienin muutoksin. Ikonit ja vastaavat on jätetty sikseen. Hiiren vasemman korvan nipistys antaa kuvauksen pointerin osoittamasta kohteesta ja oikeanpuoleinen tuo esiin toimintavalikon, jonka käskyt riippuvat paikasta tai esineestä.

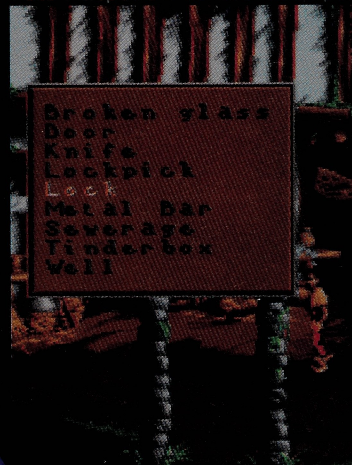


Kanssakäyminen seikkailun henkilöiden kesken hoituu perinteisesti valitsemalla keskusteluvaihtoehdoista haluamansa. Valitettavasti Luressakaan ei ole saavutettu sen luokan realismia, että ihmiset reagoisivat toistuviin kysymyksiin kummastelemalla "tuotahan kysyit jo äsken!"

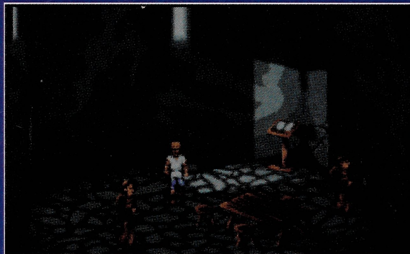
Seikkailupelikoneisto on pohjimmiltaan siis perin tavanomainen, mutta yhden jipon Revolution Software on luomukseensa kehittänyt. Diermot ei seikkaile yksin, sillä jo heti alussa hänen seuraansa lyöttäytyy aloitteleva narri Ratpouch. Toki LucasArtsin uutukaisessa Indyläkin on aisapari, mutta Revolutionin "sidekick" on Diermotin uskollinen palvelija. Hänelle voidaan antaa käskyjä, jotka nuorukainen toteuttaa. Käskyt eivät rajoitu yksinkertaisiin mene ja tee -komentoihin vaan voidaan ketjuttaa pitkiksi ja monimutkaisiksi toimintasarjoiksi.



Luressa voi vaikka katsoa ikkunasta, mitä toisella puolella tapahtuu.







Synkät lavasteet

Ensimmäinen versio Luresta on syntynyt Atari ST:ssä. Jos edellisen koneen kapasiteetin suomaan palettiin lisätään toinen mokoma, pitäisi grafiikan myös näyttää 32-väriseltä. Mutta bonusvärit ovat muutamia hassuja pikseleitä huomaamattomissa paikoissa. Maisemat ovat sävytetty ehkä turhankin tummilla väreillä, mikä tekee Turnvalesta ympäristöineen paikoitellen liian synkän. Siitä huolimatta ovat taustamaisemat mukavasti työstettyjä. Kokonaisvaikutelmaa haittaa hieman skrollauksen puuttuminen. Jokainen paikka on yksittäinen kuva, mitä pahentavat raskaat lataustauot jokaisen ruudun vaihdon välissä.

Turnvalen asukkaat sekä Ratpouch ovat mukavasti piirrettyjä ja animoituja, mutta sankarimme kävelee hitaasti, reidet tiivisti yhteen painettuina ja selkä jäykkänä ikään kuin hänen peräsuolensa olisi tehnyt tenät. Introssa on muutama sinänsä oivallinen graafinen idea, mutta niitä on käytetty turhan varovaisesti. Musiikki on mielikuvituksetonta ja pelin äänitausta melko vaatimaton.

Liiankin kuuliainen

Aisaparin käyttö on tervetullutta ja Diermotin ja Ratpouchin välinen vuorovaikutus on tärkeä osa seikkailua, mutta ei kelpaa uudeksi innovaatioksi ilman pientä hiomista.

Nuorukainen tulkitsee käskylitaniaa verbijärjestyksessä, eikä esikäsittele sitä ennen toimintoa. Esimerkiksi aloitettuaan suorittaa komentosarjaa "Mene kauppaan ja anna metallitanko kauppiaalle ja sitten suunnista linnan muurille ja täytä pullo lähteessä, minkä jälkeen anna kolikot kulkurille ja palaa markkinapaikalle", Ratpouch palaakin kesken takaisin ja kertoo, että pullo on särkynyt. Huomattavasti hohdokkaampaa olisi ollut ohjelmoida Ratpouch "oivaltamaan" asia heti.

Kauniit ja rohkeat

Ohjelmoijat lupasivat pelimaailman interaktiivisuuteen ennennäkemätöntä realismia. Muiden hahmojen piti olla pieniä ajattelevia yksilöitä, jotka suorittavat omia askareitaan pelaajasta riippumatta. Periaatteessa asia on näin ja kylän asukkaiden keskinäinen keskustelu herättääkin aluksi ihastusta, mutta kuva hieman rapistuu, kun huomaa heidän toistavan samoja asioita.

Ihmisten tuli suhtautua Diermotiin hieman varauksellisesti, jos tämä tekisi jotakin pahennusta herättävää. Totuus on, että "suuttumus" kestää juuri niin kauan, kunnes avataan uusi keskustelu loukatun yksilön kanssa. Kaikki tämä ei täysin vastaa sitä realismia, jota ohjelmointitiimi kutsuu komeasti virtuaaliseksi teatteriksi, mutta on silti murtautumista perinteisestä kaavasta, jossa pelin henkilöt oleskelevat koko seikkailun vain tietyissä paikoissa.

Hahmot todellakin suorittavat omia askareitaan, vaeltelevat paikasta paikkaan ja ovat varustettuja riittävällä tekoälyllä. Esimerkiksi jos Diermot murtautuu asiattomiin paikkoihin ja unohtaa sulkea oven takanaan, se, huomaako Skorl-vartija asian, riippuu siitä, kiinnittääkö otus ohi kävellessään huomiota avonaiseen oven vai ei. Huomattavasti realistisempaa kuin muiden seikkailupelien ennaltaohjelmoitu paikoissa liian kauan viipyminen ja sen seuraus. Ja jos Skorl oven huomaa, ryntää se sisälle ja iskee Diermotin kuoliaaksi. Sankari ei näes kuulu immortalkerhoon.

Ei hullumpaa, mutta...

Luren täysin hiiriohjattu käyttäjäliittymä on osittain puutteellinen, mikä rajoittaa tekemisen vapautta. Kannettavien esineiden manipulointi keskenään, mitä on totuttu pitämään yhtenä seikkailupelien peruskivistä, ei ole mahdollista. Esineitä voi käyttää vain taustoihin ja kullekin on varattu yksi käyttötarkoitus koko seikkailussa. Toki näin on lähes kaikissa seikkailupeleissä, mutta Luren realismia tavoittelevassa systeemissä puutteet tuntuvat korostuvan.

Myös vuorovaikutussysteemissä on muutamia kömpelyyksiä. Esimerkiksi jos selvästi erottaa grafiikassa tynnyrissa törröttävän tapin, ei sitä voi operoida, ellei ole tutkinut koko tynnyriä ensin, jolloin saa "tietää", että tynnyrissä on tappi! Vaikka Lure on graafinen seikkailupeli, on siinä tekstipelielementtejäkin. Tapahtumat kuvataan tekstinä, joka yksinkertaisesti korvaa puuttuvan animaation.

Brittilehdistö on noteerannut Luren lähes Monkey Island 2:n veroiseksi seikkailuksi, mutta moinen kunnia on Revolutionin yritykselle liian mairittelevaa. Toisaalta LucasArtsin epätodellisen vaihtoehtoismaailman ja Luren näennäisrealistisen todellisuuden vertailu keskenään ei ole reilua. Kumpikin palvelee omia tarkoituksiaan hyvin, joskin ensin mainittu sopii tietokonepeleille ehkä paremmin.

Jenkit koodaavat pelinsä PC-mielessä, jolloin Amiga-käännökset jäävät lähes poikkeuksetta vähemmälle huomiolle. Tämän tähden amigistit odottivat melkoisen paljon Viettelijättären houkutukselta. Valitettavasti virtuaalinen teatteri ei täysin vastaa korkeita odotuksia, mutta siitä huolimatta tarjoaa mukavia tuokioita ja riittävästi haastetta ja tunnelmaa yhdelle jos toisellekin.

J & P. Piira

Virgin Games
Amiga, ST, PC
325,–
Amiga 1 Mt, tukee lisälevyasemaa
Testattu: Amiga

Toteutus
Synkistä sävyistä huolimatta visuaalisesti kelvollista, mutta ääniefektit eivät auta tunnelman luomisessa.

Kynnys
Systeemin oppii nopeasti, kunhan muistaa lukaista ohjekirjan. Englantia on hallittava.

Yhteenveto
Brittien isku jenkkirintamaan ei ole huono, mutta kaatuu muutamaan harmittavaan ja ehkä ajattelemattomaankin kömpelyyteen.

84



Pyjamat päällä potkimaan

Toimintapelien ryöppy Amigalle sen kun jatkuu. Pelikuvioissa hieman outo, paremmin Amosista tunnettu EuroPress (ex-Mandarin) ei monta peliä ole julkaissut, joten automaattisesti oletin kyseessä olevan mainostarkoitukessa julkaistun Amos-pelin. Paketista paljastui kuitenkin ihan täysiverinen kohellus.

Dojo Dan kuuluu hypi-monota-kerää bonuksia -kastiin, jossa varsin merkittävä kriteeri on pelin ulkoasu. Tässä suhteessa Dojo Danin ei tarvitse hävetä. Grafiikka on melko hyvin piirrettyä ja pienet yksityiskohdat, kuten tomun pöliseminen Danin jaloissa ja hänen pukunsa lepattaminen putoamisen aikana piristävät pelin yleisilmettä. Itse Dan ylisuurine sinisine silmineen ei kuitenkaan herätä suuria sympatioita.

Musiikki on hyvälaatuista, hieman itämaisvaikutteista melodista lurittelua, joten ääniruuvi tulee kierrettyä liiankin kovalle ja kerrostaloympäristössä yöllä pelatessa häätöuhka kasvaa eksponentiaalisesti.

Pelialue on jaettu viiteen "maailmaan", joista jokainen jakautuu neljään kantoniin. Kantonit, tuttavallisemmin kentät, scrollailevat joka suuntaan paljastaen kattavan valikoiman bonuksia ja hirviöitä. Danin potkiessa ja hutkiessa ötököitä lentelee näistä Yin & Yang -symboleja.

Symboleista saa sitten lisää iskutehoa. Omaperäistä, eikö? Salaisia huoneitakin löytyy, jos malttaa odotella sopivissa paikoissa teleportterin ilmestymistä. Jokaisen kantonin lopussa odottaa suurempi loppuhirviö, jonka listimisestä palkitaan oikealla bonusryöpyllä.

Kantonit saa pelata läpi haluamassaan järjestyksessä, joten pelin ei ole pakko olla joka kerralla samanlainen. Aina yhden pelatun maailman jälkeen on mahdollisuus tallentaa pelitilanne. Tilanteentallennus toimii myös psykologisena innoittajana, sillä pelin selvittäminen ei tunnu täysin mahdottomalta, kun uusintamahdollisuus on olemassa.

Latausajat ovat inhimilliset eikä levyjä tarvitse vaihdella lisälevarin kanssa. Erittäin positiivinen piirre näinä megoittain muistia ja levytilaa syövien pelien aikoina.

Mieleen herää tietenkin kysymys, MIKSI täytyy tappaa kasapäin spritejä. Onhan tappamiselle tietokoneympäristössäkin aina jokin oikeutus löydyttävä. Varsin ontuvan selityksen mukaan kerran vuodessa, Banzaarin maassa, kokoontuvat itämaisten taistelulajien noviisit monipäiväiseen matsiin, jossa seulotaan esiin pyjamamiehistä parhain. Mestari saa sitten kyseenalaisen kunnian tapattaa itsensä epätoivoisessa yrityksessä vapauttaa viattomia Banzaarin asukkaita Kaiken Pahan Kuningaan Valrogin ja hänen kätyreidensä kynsistä. Taustatarina on siis varsinainen verbaalitaiteilun mestariteos, mutta eihän juoni ole tärkeintä toimintapelissä, vaan pelattavuus.

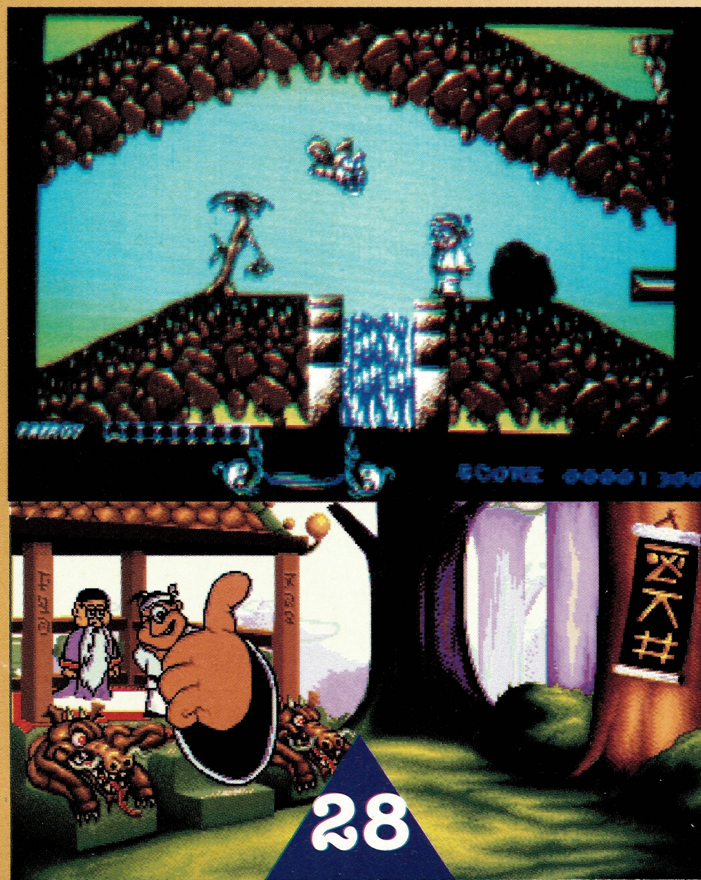
Ja tässä on menty pahasti metsään. Hengissäselviämisestä ei ole suuria toiveita, koska vihollisia hyökyy joka puolelta esiin liian hätäiseen tahtiin. Toki edistymistä tapahtuu joka pelillä hieman, mutta silti vaikeustaso on pingotettu aivan liian ylös. Muutamassa kohdassa on vain yksi mahdollisuus päästä eteenpäin, ja kun sen missaa, on itsari ainoa vaihtoehto.

Toinen moittimisen aihe löytyy ohjauksesta, sillä se ei ole niin hyvä kuin se voisi olla. Irroitettaessa ote tikusta Dan sutii vielä pienen matkaa, ja usein samalla tipauttaa itsensä laavaan, liekkeihin tai muuhun kuolettavaan. Lisäharmia aiheutuu vielä patun lyhyistä raajoista – ennen kuin potkuissa ja lyönneissä on tehoa, on taaperrettava melkein vihulaisten syliin. Lisäksi ohjelman törmäyksentarkistusrutiini on ankara – usein selvästi ohi lentävä nuoli/ökkö mukamas osuu.

Loppujen lopuksi Dojo Danista jäi epävarma olo. Peli ei toisaalta tarjoa mitään uutta ja puolen tunnin pelisessio aiheuttaa useimmiten raivokohtauksen, mutta toisaalta taas grafiikka ja äänet ovat kohdallaan, eli pitkäpinnaisille toimintapelien ystäville suht' hyvä ostos, jonka kanssa ainakin tekemistä pitäisi riittää pitkäksi aikaa.

K. Veijalainen

EuroPress Software
Amiga
320,–
Vaatii 1 Mt, ei saa kiintolevylle.
Tukee kahta levyasemaa.
Testattu: Amiga



Toteutus
Hyvä käyttäjäystävällisyys ja kivat musiikit. Scrollaus voisi olla aavistuksen pehmeämpi.

Kynnys
Lupaava peli mokattu liialla vaikeudella.

Yhteenveto
Tämäntyyppinen peli vaatisi jonkin erikoisuuden ollakseen kiinnostava. Kannattaa kuitenkin kokeilla.





Machosankari maailmalla

●● Kanadalainen Readysoft on tunnettu lähinnä vanhojen laserlevypelien kääntämisestä tietokoneille. Yhtiön tunnetuimpia tuotoksia ovat Dragon's Lair ja Space Ace sekä näiden jatko-osat.

Perusvikana vanhoissa laserlevypeleissä on se, että käyttäjällä on niin mahdottoman vähän mahdollisuuksia vaikuttaa pelin kulkuun. Käytännössä pelaaminen on piirrosanimaatioiden katselua, joiden tietyssä kohdissa pitää suorittaa määrätty ohjausliike. Pelien ratkaisuohjeetkin ovat vasemmalle-oikealle-nappia-vasemmalle-tyylisiä. Kaiken kaikkiaan vanhat animaatiopelit ovat tappavan tylsiä, joskin varsin näyttävän näköisiä.

Guyspyta katsellessa tulee helposti mieleen, että kyseessä on samaan kaavaan valettu piirrospeli. Onneksi sentään näin ei ole. Omaa hahmoa pystyy ohjaamaan kohtalaisen vapaasti vaikka rajoittunuttahan liikkuminen silti on.

Ammuskelua Alpeilla

Piirrosanimaation juonena on pysäyttää paha parooni, jolla on maailmanlopun kristallit hallussaan. Käytännössä peli on yhtä ajojahtia, aina Alpeilta Perun viidakoihin.

Ensiksi tapellaan Berliinin rautatieasemalla Operation Wolf -tyylisesti. Kun tarpeeksi vihollisia on purrut betonilattiaa, loikataan junaan, joka kiidättää Guyn Alpeille hiihtohissiin. Edellinen vaunu on täynnä ma(r)xisteja, joiden päät on pidettävä matalana, etteivät nämä onnistu heittämään dynamiittia Guyn vaunuun.

Vauhdikkaan matkan jälkeen Guy ryntää alppimajaan, jonne von Max on jättänyt apulaisensa Olgan. Guy ei herrasmiehenä lyö naista, vaan joutuu väistelemään tämän iskuja. Livahdettuaan Olgan ohi Guy nappaa matkaansa sukset ja lykkii lylyä vuorelta alas. Valitettavasti liian myöhään – von Max on ehtinyt lentokentälle ja suuntaa kohti Egyptissä sijaisevaa piilopaikkaansa.

Autiomaan armoilla

Guy seuraa paroonia omalla pienkoneellaan ja laskeutuu pyramidin sisäänkäynnin eteen. Hetken harhailtuaan hän kohtaa muumion, ikivanhan vartijan, jonka von Max on jättänyt taakseen. Koska pistooli ei sovi egyptiläiseen imagoon, on Guy varustautunut vain lyhyellä miekalla. Muumio paloitellaan käärinliinoiksi ja matka jatkuu jälleen eteenpäin.

Toinen este on pyramidin keskustassa majaileva henkiinherätetty velho. Taikuri mäiskii Guyta salamoillaan ja jälkimmäinen tekee parhaansa väistelläkseen niitä.

Viimeisenä ulospääsyn esteenä on lauma vartijoita, joihin tepsii vain kylmä teräs. Heistä selviydyttyään on edessä matka Etelä-Amerikkaan, jossa Guyn naispuolinen apulainen kaapataan. Matka jatkuu vielä pitkälle eteenpäin, aina Perun inkatemppeliin, jossa von Max pysäytetään lopullisesti ja maailma voi huokaista helpotuksesta.

Vaihtelevat vaiheet

Kaikkien eri vaiheiden ohjaus onnistuu mitä mainioimmin näppäimistöllä, vaikka peli tukee myös tikkua. Guy reagoi näppäimen painalluksiin ripeästi ja suorittaa liikkeet mukavan nopeasti. Pelattavuudessa ei ole ongelmia, vaikka manuaalista onkin hyvä katsoa miten kukin liike vaikuttaa kussakin vaiheessa.

Guy Spy on juuri sitä, mitä piirrospelien tulee ollakin – vapaa. Vaikeustaso on kohdallaan ja grafiikka & animaatio ovat täysin riittäviä. Kaiken kaikkiaan melko hyvä peli niille, joilla on pitkä pinna.

Ossi Mäntylahti

Readysoft
PC, Amiga, ST
PC
350,–
Näyttö: VGA, EGA, CGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland, Pro Audio Spenctrum
Ohjaus: N, J
Muuta: Kiintolevytilaa 3 megaa
Amiga
350,–
512 kt, tukee lisälevyasemaa
Testattu: 486 VGA SB



Toteutus
Äänissä ei ole valittamista, pelattavuus on kohdallaan ja grafiikka täyttää tarpeensa.

Kynnys
Melko vaikea.

Yhteenveto
Juuri sitä, mitä laserpelien pitäisi olla.

84



Dirk the Daringin jalanjäljillä

Peleiksi kutsuttujen grafiikkademojen jälkeen Readysoft on mielestään valmis kattavampaan interaktiivisuuteen. Valitettavasti yhtiön käsitys vuorovaikutteisuudesta pysyy yhä suurin piirtein laserkolikkopeleille uskollisena. Edistystä on tapahtunut sen verran, että sankaria voi peräti liikuttaa(!) joystickilla yksiruutuisissa skenaarioissa, jolloin suuri, hitaasti ja huonosti animoitu agentin möhkäle siirtää paikkaansa ruudussa.

Hataran konseptin grafiikkatyyli on pyritty pitämään aikaisemmille Readysoftin tekeleille uskollisena, vaikka pelillä ei ole mitään tekemistä Don Bluthin tuottamien animaatioiden kanssa. Taustagrafiikka on 16-väriseksi kovin keskitasoista. Harvat äänieffektit ovat laiskoja ja musiikki monotoonista, teknisesti huonoa tunkkaista vingutusta.

Vaappuva ja hidas animaatio on omiaan tuhoamaan muutenkin jähmeän pelattavuuden. Hyvä esimerkki on jo pelin ensimmäinen taso, onneton Op Wolf -klooni, jossa rynkyn tähtäin liikkuu vaakatasolla 30:n ja pystysuunnassa 10 pikselin harppauksin. Muut skenaariot toistavat kaavaa, joissa Guy taistelee ruuduissa minkä milloinkin kanssa, tahmeasti kuin tervaan juuttunut täi. Lisäksi tasot ovat säälittävän epäloogisia. Millä perusteella nuori ja vetreä Guy ei pärjää nopeudessa 250-kiloiselle matamille?

Guy Spyssa on tallennusmahdollisuus, mutta siitä ei ole hyötyä, sillä ainakin testiversiossa pelit jämähtivät, jos erehtyi lataamaan tallennetun tilanteen. Ryöstöhinnalla varustettu 13:n epäpelattavan skenaarion paketti ei tarjoa viihdettä ja haastetta nimeksikään. Sulje kukkarosi nyörit ja etsi tämän lehden sivuilta parempi rahan vastine.

J & P. Piira

Testattu: Amiga



58

Ennen Beholderia...

Dungeon Master

●● Se tuli! Vain viisi vuotta on legendaarinen ST:n peli Dungeon Master tehnyt matkaa PC:lle. Miten vuonna -87 päivänvalon nähnyt peli pärjää tämän päivän kovissa koitoksissa?

Velho Theron yritti irroittaa Voimakiven, mutta hassusti kävi. Pieleen mennyt yritys jakoi hänet kahtia, hyvään ja pahaan puoliskoon, joista jälkimmäinen muutti Theronin linnan kellarit hirviöiden kansoittamaksi kuolemanloukuksi. Sinä olet velhon oppipoika, joka johdattaa neljää kuolleista herätettyä sankaria etsimään Tulisauvaa ja Voimakiveä, yhdistämään Theronin puoliskot ja täten siis pelastamaan maailman.

Sapelia suolistoon

Jos Dungeon Masterin jotakin kohtaa olisi pitänyt virittää niin taistelua, joka on graafisesti varsin noloa. On se kuitenkin kehittyneempää kuin vaikka Eye of Beholderissa, sillä Dungeon Masterissa on sentään useampi iskutyyli. Ruputaistelija saattaa venyä pelkkään mätkäisyyn, pitemmälle ehtinyt barbaari osaa samalla aseella jo tulla raivohulluksi.

Taistelu ei tahmaa, joskaan ei myöskään tarjoa mitään nastoja graafisia elämyksiäkään, kuten silmin todistettavaa osumista hirviöön. Kuolevat hirviöt häviävät pölytuprahduksena, mikä on kuitenkin parempaa kuin tyhjään häviäminen.

Hirviöt on viritetty varsin sopiviksi, sillä helposti mätkittävät rääpäleet on kaikki koottu aloitustasolle, ja sen jälkeen saakin tehdä töitä eikä vain monotonisesti lahdata isoja laumoja. Purppuramadot ja Kaaosritarit esimerkiksi vetelisivät yksin koko AD&D-hirviöpopulaation.

Tulipalloa turpaan

Aloitteleva velhonplanttu on heti nesteessä, sillä tuttujen ja turvallisten loitsulistojen asemasta häntä odottavat oudot riimut. Manuaali vain kuvailee riimujen yleistä höpöhöpövaikutusta, joten pelaajan on joko itse keksittävä loitsut tai odotettava, että peli tarjoaa käärön, jossa kaava kerrotaan.

Loitsu muodostetaan valitsemalla ensin voimakkuusriimu, sitten yhdestä kolmeen varsinaista vaikuttajariimua ja kun loitsu on valmis, se heitetään napauttamalla loitsukenttää. Mikäli onni potkii ja hahmon taso riittää, loitsu myös onnistuu. Osa loitsuista on taikajuomia, jolloin kädessä pitää olla tyhjä pullo.

Loitsujen polttoaine on Mana, hahmojen oma taikaenergia. Mana palautuu hiljakseen, mutta kannattaa silti harjoitella myös wanhaa kunnon "metallia sisuksiin" -tekniikkaa, sillä tulipallojen varassa eteneville tulee ennemmin tai myöhemmin pahoja ongelmia.



Taikasysteemi on edelleen alansa valio ja voittaa ainakin kaikki tylsät listat. Se päihittää käyttömukavuudessa jopa Underworldin.

Oppi kaaoksen kaataa

Dungeon Masterissa hahmot kehittyvät kuten elävässä elämässä: harjoittelemalla. Miekkaa heiluttamalla kasvaa soturikunto, aseettomalla lähitaistelulla ja heittoaseilla tai jousipyssyillä lisääntyy ninjataito ja luonnollisesti loitsimalla lisääntyvät sekä velhous että pappius. Ainoastaan tekevä sankari saa kokemusta, joten siipeily ei onnistu. Kokemuspisteitä ei muuten näy missään.

Typeriä, keinotekoisia rajoituksia ei ole, eikä itse asiassa edes varsinaisia sitovia luokkia. Kuka tahansa kehittyy velhona heittämällä loitsuja, ja "velhona" aloittava oppii heiluttamaan tapporautaa siinä kuin muutkin.

Systeemi on niin looginen ja luonnollinen, että ihmetyttää, miksei sitä käytetä useammassa pelissä.

Missä värit?

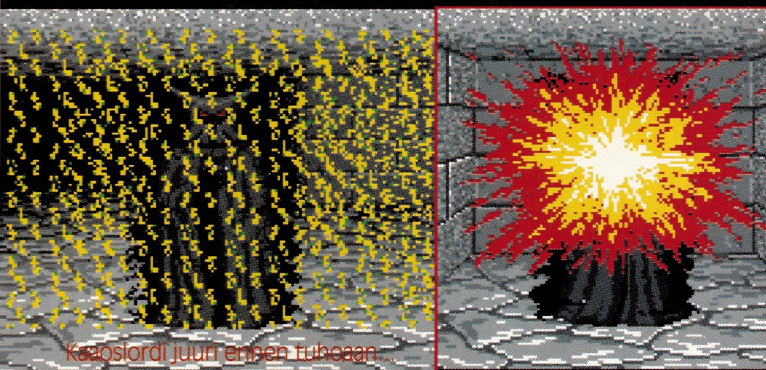
Peliympäristö on alansa huippuja: hirviöt voi tiputtaa lattialuukuista (Beholder II:ssa hirviöt nähtvästi osasivat levitoida) ja ovia voi käyttää giljotiineina. Käyttöliittymä toimii notkeasti. Ehdottomin tunnelmanluoja on valaistus, joka soihdun tai loitsun hiipuessa lähestyy pikimustaa. Ja pimeydestä kuuluvat lähestyvät askeleet...

Kun ottaa huomioon, kuinka monta vuotta PC-versio on tehnyt matkaa, grafiikka hämmästyttää: se on nimittäin suora kopio ST/Amiga-versioista kuudellatoista värillä ilman minkäännäköisiä kohennuksia eikä pärjää esteettisesti esimerkiksi Eye of Beholdereille. Mutta nämä 16 väriä on sentään erinomaisesti käytetty: runsas esineistö on selkeästi tunnistettavissa ja








Kaaosiordi juuri ennen tuhoaan...

muutenkin vähäisistä väreistä on revitty kaikki irti. Hirviöiden animointi on kuitenkin vähän puutteelliseen puoleista nykysilmin katsottuna.

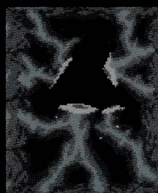
Äänipuoli koostuu hirviöiden askelista ja muista samplatuista efekteistä ja toimii erinomaisesti. Ainoa töppi on lopussa: Amiga-versiossa muun muassa lohikäärmeen askeleet ovat kumeita tömähdyksiä, PC:ssä kuulostaa siltä kun balettitanssija Nurejev yrittäisi salaa hissutella jääkaapille.

Pelillisiä eroja ST/Amiga-versioon on vain muutama: hahmo voi "koputtaa" seinää kokeillaakseen josko se on aito vaiko illuusio ja kun pelin on pelannut läpi, palkitaan pelaaja sentään kivalla, mutta karulla animaatiolla (joka vie lähes 500 kiloa koko pelin vaatimasta 1,2 megatavusta.)

Jo viisi kertaa aiemmin DM:n läpipelanneena minun piti vain muutaman tason verran tsekata onko eroja, mutta FTL voitti ja pelasin sen yksin tein läpi. Ja näin on marjat: arkkivaari Dungeon Master saa edelleenkin jäljittelijänsä häpeään.

Nnirvi

Psygnosis/FTL
350,–
PC, Amiga, ST
Grafiikka: VGA, EGA
Äänet: AdLib, SoundBlaster, Sound Source
Ohjaus: N, H, J
Testattu: PC (ja Amiga, ST silloin joskus)



Tuore käännynnäinen törttöilee

Olen jo vuosia ihmetellyt, mikä saa Nikon kehumaan maailman parhaaksi peliksi jotain 80-luvun ST-peliä, kun kerran on tarjolla Eye of Beholderit sun muut. FTL julkaisi viimeinkin Dungeon Masterin PC-käännöksen ja johan sytytti.

Vaikka pelin grafiikka on nykystandardien mukaan melkoisen karheaa, kompensoi muu toteutus tämän pikkuseikan. Olen samaa mieltä kanssa kokemus- ja taikajärjestelmästä (vaikka kyllä ne kokemuspisteet voisivat olla näkyvissä), samoin kuin pelin imusta. Taistelut ovat sopivan vaativia, sokkelot mukavan kompakteja ja ongelmia ratkaistaessa joutuu vaivaamaan päätään.

Ikäviin puoliin taasen kuuluu ruualla kiduttaminen. Ei ole kivaa koluta kymmentä kerrosta, kuolla nälkään ja aloittaa koko homma alusta. (Mopo! Veteraaneilla on ruokaa liikaa –toim.huom.) Toinen ikävä piirre on se, että salateitä etsiessään pää-seinään-menetelmällä tuottaa pitemmän päälle ruhjeita otsaan. Toki hiirellä koputtelemallakin pärjää, mutta minähän olen AD&D-ihminen. Kolmas taasen on loppuanimaatio, joka on melkoisen onneton.

Valoefektistä taasen olen eri mieltä: maagisella valolla pärjää hyvin pitkälle, eikä esmes soihtuja tarvitse mihinkään. Helpommalla olisi päässyt unohtamalla koko jutun, mutta kiusa se on pienikin kiusa...

Karkean ulkokuoren alta löytyy todellinen Tuhkimo. Vielä kun Prinssi Uljas toisi 256 väriä Kaaoksen vastaiskuun...

Ossi Mäntylahti


91

PS. Pelasin läpi neljässä päivässä ilman toimituksen vinkkejä. Olen vihdoinkin mies.

Toteutus

Kyllä grafiikan olisi saanut tehdä uusiksi isommalla paletilla. Hyvät efektit.

Kynnys

Ensimmäiset tasot ikään kuin opettavat pelaamaan, mitä edemmäs mennään sen enemmän hiki kirpoaa. Helppo omaksua kuitenkin.

Yhteenveto

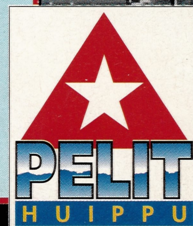
Klassinen luolaseikkailu, joka on edelleen yhtä tuore kuin ilmestyessään. Pakko-ostos.



Amiga/ST

Psygnosis uudelleenjulkaisee syyskuun lopuolla myös vanhat Amiga/ST-versiot, ja mikä parasta, yhdessä pirullisen jatko-osan Chaos Strikes Back kanssa. Mikäli nämä helmet eivät hyllystä löydy, niin kipin kapin kauppaan.

Amiga vaati megaisen vehkeen, ST ei, mutta on se sitten sitten vähän karumpikin.









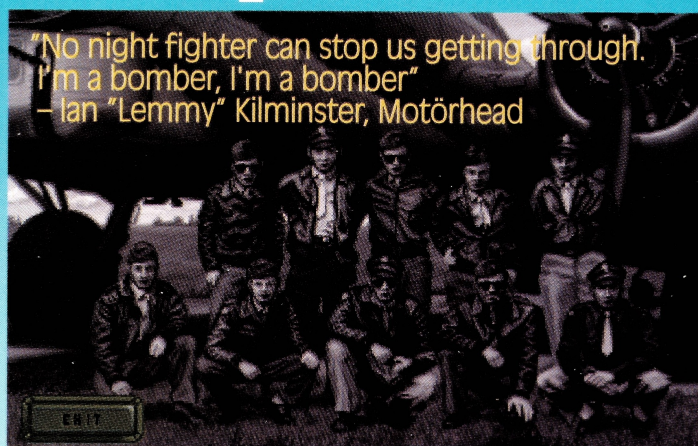
Kun taivas putoaa niskaan

B-17G Flying Fortress on toisen maailmansodan ehkä maineikkain raskas pommikone, johon on jo kevyesti tutustuttu Secret Weapons of Luftwaffessa. Nyt Vektor Grafix omistaa kokonaisen simulaattorin pommikuormien kuljetukselle. Vectorin edellinen simuhan oli mainio joskin vaikea Shuttle, ja sen jälkiä löytyy kyllä uutukaisestakin.

B-17 bikaisesti

MicroProsen B-17 pähkinänkuoressa menee jokseenkin näin: kone nousee Englannista ja liityttyään muodostelmaan aloittaa matkansa kohti kohdealuetta. Matkalla kiusaavat saksalaiset hävittäjät ja ilmatorjuntatykit. Sen varalta, että pääkohteen pommittaminen on syystä tai toisesta mahdoton, on ryhmällä myös varamaali. Kun pommit on saatu kohteeseensa, palataan takaisin tukikohtaan. Tavoite on pysyä hengissä 25 tehtävää, jonka jälkeen sota sen miehistön kohdalta on ohi ja he pääsevät kotiin kyselemään, että kenenkäs lapsia nämä kolme ovat?

Onneksi B-17 ei ole niin standardikamaa kuin saattaisi luulla, vaan sisältää ilmiöistä harvinaisimman: Upouuden Idean. Ja mielenkiintoista on, että lentosimulaattoriksi itse lentäminen on täysin taka-alalla (varsinkin kun tietokone pysyy paljon paremmin muodostelman mukana). Hyvä onkin, sillä siinä on eniten naputtamista.



"No night fighter can stop us getting through. I'm a bomber, I'm a bomber" – Ian "Lemmy" Kilminster, Motörhead

Miehistöön vipinää

B-17:n uusi idea on miehistön ymppääminen mukaan. Pommikoneen miehistöön kuuluu 10 miestä: pommittaja, navigaattori, pilotti ja varapilotti, korjausmies/yläampuja, radio-operaattori, ala-ampuja, kaksi sivuampujaa ja taka-ampuja. Osalla on vielä lisänakkejakin, esimerkiksi pommittaja ja navigaattori miehittävät keulan konekiväärit. Jokaisella miehistön jäsenellä on nimen ja sotilasarvon lisäksi vielä viisi taitoa: lentäminen, ampuminen, pommittaminen, korjaaminen ja ensiapu. Miehistön taidot kasvavat onnistuneen tehtävän jälkeen.

Selvitetään asiaa esimerkillä: Saksan yläpuolella viisi Focke-Wulfia iskee muodostelmaan. Lyijy lentää ja B-17 saa pahoja vauroita. Taka-ampuja haavoittuu, pommiluukun hydrauliikka siirtyy ajasta ikuisuuteen ja alaampumo jumittuu. Varapilotti tietää eniten lääketieteestä, joten hän lähtee antamaan ensiapua taka-ampujalle. Radiomies aloittaa ala-ampumon korjausyritykset ja toinen kylki-KK-miehistä saa siirron taka-ampumoon tajuttoman miehen tilalle. Ja kohdetta lähestyttäessä joku saa mennä käsin avamaan pommiluukut ja tiputtamaan metallimunat saksalaisiin oluttupiin, lelukauppihin ja muihin sotilaskohteisiin. Paluumatkalla voi vielä syttyä esimerkiksi tulipalo, jota jonkun täytyy mennä sammuttamaan. Haavoittuneet miehistönjäsenet ovat toipumassa pitkän aikaa, sairasloman ajaksi tilalle tulee heikompitasoinen täydennysmies.

Tämä miehistönräpläysoptio antaa Flying Fortressille aivan oman, suorastaan roolipelimäisen ilmeensä. Kun B-17 muutenkin on varsin yksityiskohtainen, muodostuu joka lennosta itse asiassa seikkailu. Lisämielenkiintoa tulee siitä, että koneeseen saa ihan itse valita keulakuvan ja kirjoittaa nimeksi vaikka mitä. Myös pudotukset ja pommitukset ilmaantuvat koneen kylkiin.



Kauhun hetkiä Hollannin taivaalla: nelosmoottori on kosahtanut.

Pitkä matka Berliiniin

Voinette kuvitella, kuinka kauan potkurein varustettu pommikone lentää Saksaan ja takaisin. Kaksinumeroiset tuntilukemat on Vektor Grafix kiertänyt sekä nopeutetulla ajalla, jolloin peli kulkee viisi kertaa nopeammin, että "aikahypyllä", jota voi säätää minuutista tuntiin. Aikahyppy katkeaa automaattisesti, kun jotain tapahtuu.

Onneksi kone toimii varsin pitkälle tietokoneen ohjauksessa. No, ainakin nousee, lentää ja ampuu. Käytännössä pelaaja saa kyllä vähän väliä riistää kontrollia tietokoneelta. Esimerkiksi pommittaminen täytyy suorittaa itse (vaikka maunuska väittää, että tietokone osaa pommittaa, olen vankasti eri mieltä). Sitä paitsi manuaalisesta toiminnasta palkitaan aivan eri asteikolla.

Miehistön jäsenet tiedottavat sisäradiolla tavallisuudesta poikkeavasta toiminnasta, niin kuin palavista moottoreista ja rettelöimään tulevista saksalaisista. Muille koneille voi myös lähettää viestejä, mutta nämä eivät paljoa löpise. Radioliikenteeseen olisi saanut kyllä panostaa.

Pikkuhienouksia

Flying Fortressissa on muutama mukava pikkuhienous. Kone esimerkiksi harhailee reitiltään, ja pelaaja joutuu maaston mukaan päivittämään koneen aseman.

Erikoisesti säväytti se, että hätätapauksessa, jos moottoreiden sammutusjärjestelmä on jostain syystä pois pelistä, voi yrittää jyrkällä syöksyllä puhaltaa moottorit sammuksiin (a la Memphis Belle).

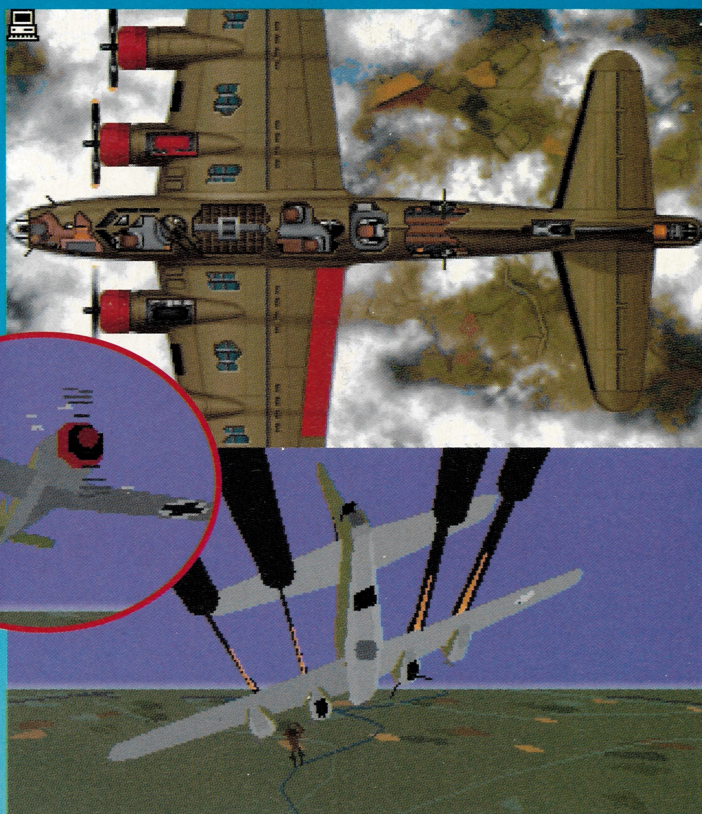
Pikkuhuonouksiakin on. Miehistönhallinta voisi sujua ergonomisemminkin, nyt joutuu häsäämään hiiren ja näppäimistön kanssa. Vektor Grafix olisi myös saanut enemmän kompensoida tietokoneen vajavaisuuksia tosimaailman esittämisessä.

Isohuonouksia

Suuresti rakastamaani kamppanjamoodia ei ole, mutta ei peli sitä itse asiassa vaadikaan, päämaino on miehistön selviämisellä läpi sodan. Sitten varsinaisiin lapsuksiin.

Näin yksityiskohtaisessa simussa oudoksuttaa näkymättömät saattohävittäjät: niitä on mutteivat ne näy. Saattohävittäjien mukanaolo tarkoittaa vain, että osa saksalaishävittäjistä ei pääse pommikoneille asti.

Haittaavia ongelmia B-17:ssa on kolme. Pienin on maalien löytämisen yliluonnollinen vaikeus: maasto kun on täynnä samannäköisiä vektoriplänttejä, ja jos navigoinnissa on hutiloinut, saattavat pommit pudota kymmeniä kilometrejä pieleen. Toinen ongelma on se, että tuulilasi ja mittarit ovat turhaan eri ruuduissa, mistä on rutkasti ongelmia laskeutumisen aikana. Kolmas ongelma liittyy näihin kahteen: myös lentokenttä on äärettömän helppo hukata. Ja kun ponnahtaa karttaan ottamaan suuntimaa, tietokone ottaa koneen hallintaansa ja alkaa lentää jonnekin huit hemmettiin. Idiootit ovat vielä poistaneet automaattilaskeutumisen. Mikseivät miehistönjäsenet voi lähettää sellaisia viestejä kuin "Maali/Kenttä vasemmalla"?




Osuminen on vaikeaa, muttei mahdotonta.

Upeita taisteluita

Kyllä Vektor Grafix osaa vektoreita vääntää, ei siinä mitään. Eli B-17 on täynnä erinomaista ja yksityiskohtaista vektorigrafiikkaa. Pitkää savuhäntää perässään vetävät putoavat koneet viehättivät erikoisesti. Tosin 25 megahertsin 386:lla saa pomppia eri detaljitasojen välillä jatkuvasti. Eli detaljit pois kun tapellaan, päälle kun navigoidaan ja pommitetaan. Bittikarttaruudutkin ovat erinomaisia.

Mutta äänipuoli on luvalla sanoen surkea. Ilmeisesti B-17 lentää neljän hyttysen voimalla ja muutkin vähäiset efektit ovat onnettomia.

B-17 Flying Fortress on fantastinen peli aina siihen saakka, kun yrittää laskeutua. Tavallisesta poikkeava konetyyppi ja toteutus kuitenkin muodostavat vastustamattoman houkutuksen alan miehelle tai naiselle.

Nnirvi

MicroProse
PC (Amiga tulossa)
450,–
Grafiikka: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: K, J, H
Kiintolevy: 9 megatavua
Testattu: 386 VGA SB



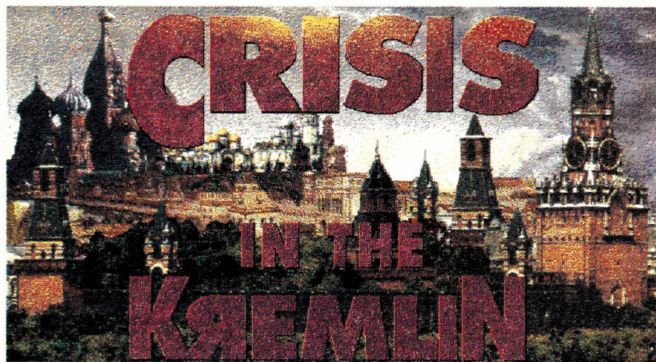
Toteutus
Huippuluokan vektori- ja bittikarttagrafiikkaa, onneton äänipuoli. Miehistömanipulointi nostaa rankasti pisteitä, reiät suunnittelulogiikassa pudottavat. Hyvä manuaali.

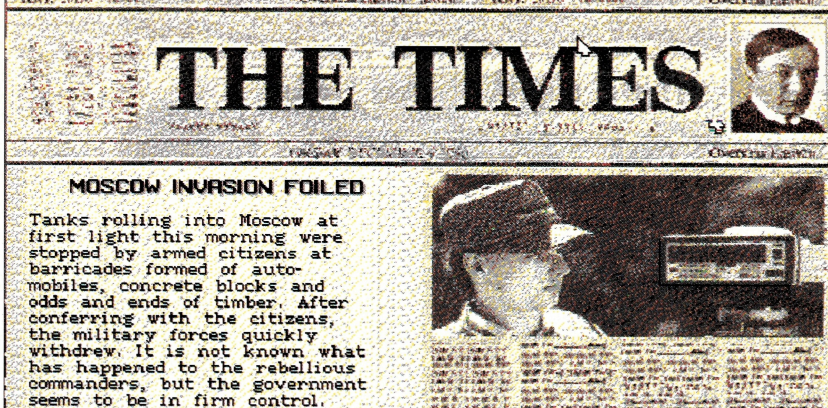
Kynnys
Perusasiat oppii nopeasti, hiominen vaati aikaa ja kärsivällisyyttä.

Yhteenveto
Lapsuksista huolimatta toisen maailmansodan valiosimuja.




Miehistöä hallitaan hiirellä ja näppäimistöllä.




THE TIMES

MOSCOW INVASION FOILED

Tanks rolling into Moscow at first light this morning were stopped by armed citizens at barricades formed of automobiles, concrete blocks and odds and ends of timber. After conferring with the citizens, the military forces quickly withdrew. It is not known what has happened to the rebellious commanders, but the government seems to be in firm control.

Neuvostojen maa

Miksi eduskuntaan asennettiin huippunykyaikainen atk-järjestelmä? No tietysti siksi, että kansanedustajat pääsevät pelaamaan Crisis in the Kremliniä nyt kun pyhiinvaellusmatkat Moskovaan ovat vain kultaisia muistoja. Toinen syy on tietysti se, että voi vinkua näyttöpäätekorvausta.

Spectrum Holobyten Crisis in the Kremlin on valtiosimulaattori, jossa tarkoitus on pitää Työläisten Paratiisi pystyssä ja itsensä vallan kahvassa.

Aatetta vai ruokaa?

CITK:n pelaaminen ei ole täysin vapaata rilluttelua vallankahvassa, vaan kaiken takana on puolue ja sen taustavoimat, ja ryhmittymästä riippuen tietty tavoite. Ensimmäinen tehtävä päätös onkin valinta, minkä ryhmittymän kolmesta valitsee johdettavakseen.

Valinnanvaraa on. Kovan linjan kommunistit, ääriryhmien välillä tanssivat reformistit ja Neuvoliitosta viis veisaavat nationalistit ovat valittavissa oman maailmankatsomuksen mukaan.

Valittuaan ryhmittymän on pelaajan syytä pitää mielessään sen poliittinen suuntaus ja toimia sen mukaan. Mikäli poikkeaa liikaa sovitusta linjasta ei tiedossa ole sentään mestauslavaa, mutta pikainen erottaminen kuitenkin. Liiallinen liberalismi tai konservatiivisuus voi käydä työpaikan päälle, oli linja mikä hyvänsä. Kovan linjan kannattajatkaan eivät katso hyvällä liiallista tiukkapipoisuutta.

Budjetointia

Kerran vuodessa laaditaan tulevan vuoden budjetti. Tämä onkin yksi tärkeimpiä vaikutuskeinoja. Budjetin summia voi kyllä rukata pitkin vuotta, mutta voimaan ne tulevat vain jokaisen vuoden marraskuussa ja pysyvät voimassa seuraavan vuoden ajan. Raha ratkaisee kaikissa ongelmissa, mutta johtuen budjetin kerran vuodessa -luonteesta vaikutusta joutuu odottamaan. Rahaakaan ei ole rajattomasti: itse asiassa pelin alussa Neuvostoliiton kansatulo on surkean vähäinen ja rahareikiä riittää.

Budjetointi sujuu monella tasolla. Korkeimmalla tasolla koko roskaa voi nostaa tai laskea tietyllä rupla- tai prosenttimäärällä, jolloin kaikki mahdolliset alueet muuttuvat vastaavasti.

Tarkempaan rahavirtojen määrittelyyn pääsee pääalue-optiolla. Pääalueet jakaantuvat tuotantoon, tuontiin, vientiin, sotilaskuluihin, hallintoon, propagandaan ja vaikuttamiseen, ulkomaan suhteisiin, ulkomaan velan maksamiseen, tutkimustyöhön ja hätätilavarantoon.

Budjetointi tarkimmalla detaljitasolla on ainoa kunnon tapa hoitaa rahavirtoja. Tällöin pääsee näpräämään pääaluiden osien kanssa, jolloin budjettia voi viilata yksityiskohtaisesti. Eli pääalue "Tuotanto" muun muassa jakautuu kuuteen osa-alueeseen, joita voi tällöin viilata viimeisen päälle.

Kukin budjetin alue vaikuttaa luonnollisesti muihin: esimerkiksi laajasta ruoan tuotannosta ei ole hyötyä, jos sitä ei saa kuljetettua minnekään. Tuotantoon muuten kannattaa sijoittaa, sillä pitkällä tähtäimellä se tuottaa itsensä takaisin.

Oman ongelmansa kansantuloon aiheuttaa vielä kymmenienkin vuosien ajan ex-Neuvostoliiton kuuluisa byrokratia. Yli kaksikymmentä prosenttia tuloista voi kadota tykkänään korruption ja tehottomuuden syövereihin ja ongelman parantaminen vaatii todella työtä.

Tankkeja Latviaan

Budjetoinnin lisäksi presidentin tehtäväkenttään kuuluu kriisien ratkominen. Puhelin pärisee ja linjan toisessa päässä voi olla KGB, armeija, TASS, ministerineuvosto tai ulkoministeriö. Kriisitilanne ei ilmaise aina "kriisiä", vaan jotain tärkeäluontoista tapahtumaa joko koti- tai ulkomailla, kuten Itäblokin maiden irtautumispyrkimykset, Puolan solidaarisuusliike, Baltian maiden itsenäisyyspyrkimykset, omat ydinonnettomuudet, paavin vierailukutsu, juutalaisten maasta- ja maahanmuutto ja semmoiset.

Tapahtumasta saa taustaselvityksen ja liudan vaihtoehtoja, joista presidentin tehtävänä on valita omaa suuntaustaan ja mielipiteitään vastaava optio. Valinnanvaraa on yleensä kahdesta kuuteen optiota, ryhmittymien mukaisesti ja lisänä passiivisuus (ei koske meitä, no comments).

Mielenkiintoa herättää kriisien historiallinen tausta, sillä suurin osa niistä perustuu todellisiin tapahtumiin vuoteen 1992 saakka. Kukin päätös vaikuttaa pitkällä tähtäimellä muun muassa maan tapahtumiin ja ulkomaansuhteisiin.

Tottakai kotipresidentti pääsee kerran vuodessa pitämään vallankumouspäivän juhlapuheen, jossa hän hahmottelee tulevan politiikkansa suuntaa. Puheiden merkitys on mielialan ja suuntausten luomisessa. Puhe koostetaan säätämällä kymmenen eri tekijän arvoja kymmenellä eri tasolla (äärikonservatiivisuudesta ääriliberalismiin). Puhuahan voi mitä tahansa, (kuten poliitikkomme ovat vakuuttavasti demonstroineet), mutta vasta teot paljastavat miehen. Mikäli lupaukset ja käytännön teot eroavat liikaa toisistaan, on tiedossa maineen mustuminen.

Raportti, toveri Hiiri

Crisis in the Kremlinin käyttöliittymä on hyvä ja toimii jouheasti hiirtä ja näppäimistöä hyödyntäen. Ruudun pääosa on omistettu kartalle, jossa valtiot ja niiden elinolot on kuvattu eri väreillä (länteen suuntautuneet vihreitä, NL punaisella ja kuohuvat valtiot tilanteesta riippuen). Alareunassa ovat tärkeimmät taulukot, joita silmäilemällä pelaaja näkee välittömästi, kuinka hyvin tai huonosti peli etenee. Taulukoita hiirellä näpäyttämällä saa sanallisen raportin kyseisen alueen tilanteesta.

Ruudun vasemmassa reunassa ovat varsinaiset toiminnot, joista pääsee muuttamaan politiikkaansa, budjettia, kriisejä, katsomaan päiväkirjaa, katsomaan videonauhoja kymmenestä viimeisimmästä tv-uutisesta, tutkimaan ennakoidun viisivuotissuunnitelman vaikutusta kansantuloon, ja advance-napilla hyppäämään kuukaudella eteenpäin. Pikku-



muutosten kourissa

nen muotokuva kertoo valitun ryhmittymän.

Pelatessa aika etenee hiljakseen, kahdesti vuodessa tehdään päätöksiä ja kriisejä pulpahtaa enemmän tai vähemmän tiheästi ratkottavaksi. Ruutuun pulpahtelee uutisia sun muuta tapahtumista ja kansan mielialoista tiedottavaa materiaalia.

Peli alkaa vuodesta 1985, ja ensimmäinen tilanteenarviointi on vuoden 1991 lopussa. Toinen arviointi tapahtuu vuoden 1999 lopussa ja kolmas vuonna 2014, joten maksimipituus yhdelle pelille voi olla 30 vuotta. Lyhyempäänkin tietysti ura voi katketa esimerkiksi erottamisen tai vallankaappauksen myötä. Itsekin voi toki erota.

Suuri ja mahtava Neuvostopeli

Kahdentoista megatavun liittovaltion kiintolevyltä nappaava Crisis in yhe Kremlin työntää ruudulle valtavasti pieniä tv-uutisia elävöittäviä animaationpätkiä, digitoituja kuvia ja äänikortilla varustetuissa koneissa varmaan ääntäkin. Grafiikka on toteutettu 16-värisellä 640 x 350 -resoluutiolla, eikä ole lainkaan huonoa, mikä todistaa jälleen kerran, että hyvään lopputulokseen ei tarvita 256 väriä.

Kiitosta ansaitsee erityisesti se, että vaikka ulkokuoreen onkin panostettu rankasti ei pelin sisältö jää murustakaan jälkeen.

Harashoo gametski, da!

Kolme eri ryhmittymää tarjoavat runsaasti miettimistä ja vaihtoehtoja pelaamiseen. Satunnaisperiaatteella toimiva kriisivarasto on tarpeeksi suuri, joten kaikki kriisit eivät tule vastaan joka pelissä, ja onhan niissäkin vaihtoehtoja. Satelliittien vapautumispyrkimysten sallimisen vastapainona on panssarien jyrääminen kaupunkien kaduille, ja valitusta ryhmittymästähän riippuu mikä valittava päätös on. Yksitoikkoisuuteen ei Crisis vaivu.

Varsinaista sodankäyntiä olisin Crisisiin toivonut. Mahdolliset taistelut jäävät lähinnä kriisipäätösten ja uutisten varaan, eikä hyökkäävällä politiikalla pääse jyräämään Länsi-Euroopan yli, vaikka kuinka tunkee puolet kansantuotteesta aseisiin.

Muuta ei Crisis in the Kremlinistä puutukaan, vastapainona pelissä on massiivinen sisältö ja kilokaupalla informaatiota, ja voittaminen edellyttää ajattelukykyä ja vastuuntuntoa. Hyvä ja paksu manuaali tarjoaa historiasta kiinnostuneille Venäjän/NL:n historian yli puolen kirjan paksuudella, loput käytetään peliin vaikuttavien tekijöiden selostamiseen.

Pelistä kiinnostuneiden kannattaa varoa mukana tulevaa näkymätöntä vakoiluvempelettä, joka välittää jokaisen pelaajan tekemisen ex-KGB:n päämajaan Moskovaan.

Jukka O. Kauppinen

Spectrum HoloByte
PC
390,–
Näyttö: EGA, VGA
Ääni: AdLib, Sound Blaster, Roland
Ohjaus: H, N
Testattu: PC 386 VGA

Toteutus

Massiivinen ja vaikuttava, joskin kiintolevyä veivaava sisältö. Informaatiota vaikka muille jakaa. Helppo ja yksinkertainen käyttöliittymä.

Kynnys

Yllättävän helppo sisältöön nähden. Voi pelata tietämättä mitään taloustieteistä, sosialismista tai kapitalismista eli SO-PII PO-LII-TI-KOIL-LE-KIN.

Yhteenveto

Crisis in The Kremlin sopii Opi viikossa maailmanparantajaksi -kurssiksi. Halukas voi oppia maailmanpolitiikkaa ja sen syy ja seuraus -tieteitä, muut keskittyä pelaamiseen. Vaativa ja kiinnostava, eikä sisältö lopu keskivertopelin tavoin muutaman tunnin, tai päivien/viikkojenkaan pelaamisella.

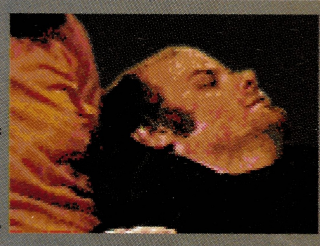






Pimeä nousee

You pull the poisoned dirk out of your master's chest. He gasps his dying breath, "I fear I will never make it to the Council. Get the text of the prophecy from Berrin; it must go to the Council in Silverdale. Retrieve my catalyst, you will need it for, for...."
He dies in your arms, and you bury him behind the house.



SSI:n luovuttua perinteisestä AD&D-systeemistä on aika kokeilla jotain uutta. Jaimi McEntire on ilmeisesti saanut ideansa suoraan klassisesta Amigan Fairy Talesta. Pähkinänkuoressa peli onkin Fairy Tale mallia '92, eli yksittäinen hiippari seikkailee ympäri isometristä maailmaa suorittaen kaikenlaista roolipelisählää.

Fairy Tale on suomeksi satu, mutta vaikka nimi lähinnä viittaakin keijukaisiin ja kiltteihin haltiakummeihin, ei näin ole aina.

Yksi pieni sankari se marssi näin...

Satu alkaa varsin synkästi. Sankarimme opettaja murhataan raa'alla tavalla ja poikaa pidetään syyllisenä. Kellään ei ollut mitään rauhallista ja syrjäänvetäytyvää parantajaa vastaan, joten ainoa hänen kuolemastaan hyötyvä olisi oppipoika, joka perii parantajan aseman.



Itse asiassa hyvinkin monella on kaunoja parantajaa vastaan. Mestari nimittäin piti yhteyttä varsin hämäräperäisiin henkilöihin ja nähtävästi tiesi liikaa, kuten myöhemmin selviää.

Tarinamme alussa sankarimme on hyvin avuton. Hän osaa loitsia, muttei omista taikasauvaa. Hän osaa miekkailla, mutta ainoana aseenaan hänellä on ruikku tikari.~~ Asetelma on siis hyvin klassinen.

Niks naks

Hahmon ohjailu hoituu joko hiirellä tai näppäimistöllä. Tosin hiiren voi unohtaa samantien, sillä rottakursori tahmaa erittäin ikävästi. Liikkeen kanssa ongelmia on myös itse sankarillla. Matkaaminen on ärsyttävän nykivää menoa: ruutu liukuu askeleen menosuuntaan ja pysähtyy sitten pikku hetkeksi, jonka jälkeen meno jatkuu jälleen.

Muuten kontrollointisysteemi on varsin kelvollinen. Tabilla tai hiirellä valitaan toiminto ruudun keskellä olevasta valintapalkista ja tämän jälkeen se, mihin toiminto kohdistetaan. Pienellä harjoittelulla hahmon kontrollointi sujuu hyvin rivakasti.

A&DD-roolipeleissä mittava taiankäyttö on avain useimpien ongelmien ratkaisemiseen. Prophecyssä taasen on tyydyttyvä vain kymmeneen loitsuun, jotka tosin ovat paljon ytympää tavaraa. Taikasauvan laatu vaikuttaa loitsujen tehoon, ja magiapisteiden huvettua voi taikomista jatkaa – tosin terveyden kustannuksella.

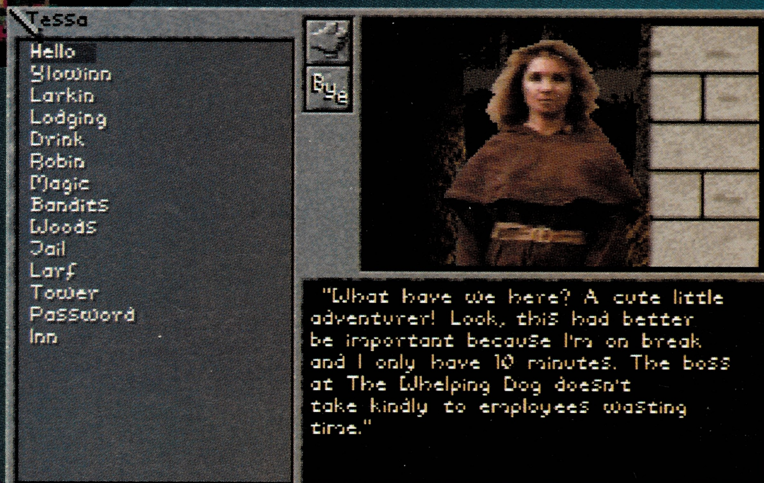
Kliseiden kirous

Grafiikka on yleisesti ottaen ok ja varsinkin keskusteluja ennen olevista animaatioista paistaa läpi vaivannäkö. Tosin näitä samoja animaatioita joutuu käymään läpi joka ikinen kerta, kun henkilöille keskustelee, mikä niin sanoakseni vie parhaan terän pois.

Kymmenen haisevan kamelin kirput sen päälle, joka keksi avainsanasysteemin. Prophecyssä nimittäin kaikki keskustelu hoidetaan ultimatyyliseen "Minä sanon sanan, sano sinä monta" ja tämä on e-rit-täin ärsyttävää. Kaiken kukkuraksi eräät henkilöt tietävät samasta asiasta enemmänkin, kunhan vain toistaa aihetta kolme-neljä kertaa.

Kuolinkorahduksia, aseiden kalsketta ja loitsujen ääniefektejä lukuunottamatta audiopuoli on aika surkeaa. Musiikki on ärsyttävää, iloisen kevyttä pimpu-





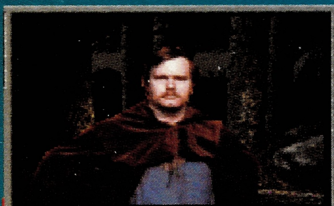
tusta johon ehtii kyllästyä alta aikayksikön, eikä asiaa auta pätkääkään, vaikka musiikki muuttuu maan alle mentäessä. Alakertaa kolutessa ehtii kyllästyä tuhat kertaa "aavemaiseen ja jännittävään" sävelmään, jonka jännitystunnelma on tasan Pikku Kakkonen -luokkaa.

Prophecy of the Shadowilla olisi ollut kaikki edellytykset hyväksi roolipeliksi, mutta keskitasoa huonompi toteutus ja alun jumiutusongelmat huvettavat mielenkiinnon hyvin nopeasti. Tällaisenaan Prophecystä on iloa vain vannoutuneille fairytalesteille.

Ossi Mäntylahti

PS. Rosvojen piilopaikan salasana on ZINfandel, ei ZNfandel. I hukkuu Z:n sekaan helposti.

SSI
PC
350,–
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster(Pro), Roland
Ohjaus: N, H
Testattu: 486 VGA SB



Toteutus
Keskitason kieppeillä kaikessa.

Kynnys
Kunhan nopsaan lukaisee manuskasta ikonien merkitykset voi kirjan heittää menemään.

Yhteenveto
Tylsä peli, josta olisi voinut tulla uusi Fairy Tale -luokan kulttipeli.

79

LINKS 386 PRO

Golfia rikkaille

Golf on tylsää. Isot miehet lyövät palloa mailalla ja ajavat golfkärryllä sinne, minne pallo putosi. Kehtaavat mokomat vielä selittää, että on se kivaa, kun saa olla ulkona luonnossa urheilemassa. Voiko näin tylsästä "urheilu"lajista vääntää kunnon pelin? En aiemmin uskonut, ennen kuin Access Softwaren Links sälähti ruudun läpi imien pelaajan mukaansa golfin tunnelmaan.

Myös Access on ottanut oppia Originista: "Sääli pikkukoneita kohtaan on sairautta." Links 386 Pro on tekninen laajennus alkuperäiseen Linksiin. Mutta millainen laajennus!

Golfia on tunnetusti pidetty rikkaiden joutomiesten harrastuksena, ja nyt tämä puoli on simuloitu pelissäkin. Links 386 Pro nimittäin vaatii vähintään koneen luokkaa 386SX/16MHz, 2 megaa RAMia, 13 megaa kiintolevytilaa, VESA-yhteensopivan Super VGA-näytönohjaimen ja -monitorin. Suositeltava laitteistokokoonpano taasen on 386/33, jossa on 8 (!) megaa muistia.

VESA on apuohjelma, jonka avulla ohjelmat pystyvät keskustelemaan eri SVGA-ohjanten kanssa eli se muuntaa ohjelman lähettämät grafiikkakäskyt ohjaimen ymmärtämään muotoon. Lähes jokainen näyttökorttivalmistaja on tehnyt oman VESA-ohjelmansa, joka toimitetaan näyttökortin mukana disketillä, koska SuperVGA ei ole edellisten näyttökorttistandardien mukaan standardisoitu.

Links 386 Pro käyttää SuperVGA-näytönohjaimia loihtien ruudulle uskomattoman kaunista 640x480x256-grafiikkaa, joka on 386-prosessorin laskentatehon ansiosta kaikessa yksityiskohtaisuudessaan, tarkkuudessaan ja väriloistossaan yksinkertaisesti mahtavaa. Eroa videokuvaan ei huomaa lainkaan.

Lisäksi eri graafiset efektit, kuten golffareiden/golffittarien animointi, kamera-ajo palloa seuraten ja automaattisesti skaalautuva maastokartta luovat pelille uskomattoman visuaalisen tunnelman.

Riemu vain jatkuu, kun kaiuttimista kajahtelee aika-ajoin pelaajien kommentteja ("I could not belive I did that"), linnunlaulua, ääniefektejä ja manauksia pallon pudotessa vaarapaikkaan ynnä muita tehosteita. Äänet on jollain ihmeellisellä konstilla saatu kuulostamaan aivan CD-tason ääniltä, vaikka äänikorttina toimiikin pelkkä perus-SoundBlaster.

Vaikka 386-prosessorista, SVGA-grafiikkakortista ja SoundBlaster-äänikortista revitään tehoa todella irti, ei olla vielä lähimainkaan suorituskyvyn rajoilla. Silti samaan ei Macilla tai Amigalla tulla pystymään vielä vuosiin.

Lyhyesti sanottuna Links 386 Pro on niin hyvä peli, kuin golfpeli ikinä vain olla voi. Ikävä, että mukana seuraa vain Harbour Townin golfkenttä. Tahtoo lisää!

Ossi Mäntylahti

Access Software
PC
350,–
Näyttö: VESA-yhteensopiva SuperVGA (640x400x256 ja 640x480x256)
Ääni: AdLib, SoundBlaster(Pro), RealSound
Ohjaus: H
Muuta: Kiintolevytilaa 4,7 megaa.
Testattu: PC 486/33 SuperVGA (Trident 8900c 1024x768x256), Sound Blaster, 8 Mt RAM

Mitä enemmän RAM-muistia koneessa on, sitä vähemmän vapaata kiintolevytilaa tarvitaan pelin aikana.

RAM	Vapaan massamuistin tarve
2 Mt	8 Mt
4 Mt	6 Mt
6 Mt	4 Mt
8 Mt+	3 Mt

Toteutus
Audiovisuaalisesti täydellinen.

Kynnys
Mukaan pääsee yhden sivun lukemalla.

Yhteenveto
Tästä ei golfpeli parane.

90

PELIT HUIPPU

Maailmanlopun alku

Project X on lahjakkaan Team 17 -tekijäryhmän kolmas peli. Vaatimattomina he yksinkertaisesti halusivat tehdä sen parhaan shoot 'em upin Amigalle.

Ryxx-planeetta on joutunut massiivisten biomutanttti-insektoididroidien valtaan, kiitos aavistuksen epäonnistuneiden tieteellisten kokeilujen. Projekti X on kyseisen planeetan puhdistamisoperaatio. Peli alkaa asteroidivyöhykkeen läpilennolla, ja myöhemmät vaiheet vievät pelaajan yhä syvemmälle planeetan sisuksiin, kunnes viimeinen, kuudes vaihe tuo pelaajan jälleen planeetan pinnalle.

Teknisesti peli lupaa paljon – ja myös pitää lupauksensa. Peli hyödyntää koko kuvaruudun näyttöä 32-värisenä, johon copperefektit tuovat vielä lisäväräsävyjä. Osa vihollisdroideista sekä taustan vieritys päivittyvät kolikkopelin tasoisesti (50Hz). Lisäksi peliin on ympätty paljon vaikuttavia ääni- ja puhesampleja.

Project X on erittäin vaikuttavan näköinen. Taustat ovat kauniit, mutta myös erittäin selkeät. Älykkäällä värien käytöllä myös etualan väistettävät rakenteet tulevat hyvin esille, upeiten esimerkiksi tulivuorivaiheessa. Grafiikka on hämmästyttävän kolmiulotteista, vaikkei parallaksivieritystä olekaan käytetty hyväksi. Lentävät esineet ovat huolella piirrettyjä ja animoituja, tosin nopeimmin liikkuvia tuskin ehtii edes hahmottaa. Airbuster-vaikutteinen bonusvaihe on huisin nopea.

Alusvalikoimaan kuuluu kolme alusta, jotka eroavat toisistaan nopeudeltaan ja ohjattavuudeltaan. Nopeimpaan pystyy kasaamaan vähiten asearsenaalia, hitaimmassa taas on valmiina kohtuullinen varustus jo perusmallissa. Lisäaseita saadaan P-ikoneja keräämällä ja aktivoimalla kuvaruudun alaosassa oleva kykyvalikko. Tarjolla on plasma-asetta, lasereita, magmaa, ohjuksia. Käytännössä nopein ja helpoin tapa saada kohtuullinen aseistus on kuitenkin kerätä perusaseeseen nopeasti muutama kerrannainen, mikä tuo mieleen Apidyan.



Ensimmäinen kenttä on sopiva lämmittely peliin. Samalla se antaa vinkin pelin vaikeustasosta; helposta pelistä ei todellakaan ole kysymys. Toinen vaihe on pelattavuudeltaan pettymys, pelikokemuksena hyvin katkonainen: jenttä vierittyy hetkisen, pysähtyy, eteen tulee erittäin nihkeästi tuhoutuva örkki, kenttä vierittyy jne. Yhdenkin osuman jälkeen asearsenaali heikentyy niin, ettei mainittujen vihollisten tuhoaminen juurikaan onnistu ja peli menee väistelyksi. Kolmas vaihe on sentään mainiota addiktiivista räiskintää.



Tehokkaan aseen (esimerkiksi laserin) valinta vie käsikirjan mukaan energiaa muilta asesysteemeiltä. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että osa aiemmin kerätyistä aseista inaktivoituu eli paremman aseen aktivoimista seuraa harmillinen tulivoiman vähenemisen tunne. Puolustukseksi on todettava, ettei yksi osuma vie onneksi koko asearsenaalia. Uutta peliä toiselta tai kolmannelta tasolta aloitettaessa ensimmäinen alus on myös varsin mukavasti valmiiksi varusteltu, mikä on huomaavaista.

Peli on vaikea ja sitä voi suositella vain kokeneille toimintapelaajille. Valittavana on tosin rookie-vaikeustaso, mutta tällöin pääsee pelaamaan ainoastaan paria ensimmäistä kenttää. Jatkoyrityksiä ei sinänsä ole, mutta pelin voi aloittaa kolmesta ensimmäisestä kentästä sinne kertaalleen edettyään. Miksi aloitustasoksi ei toisaalta voisi valita myös neljättä ja viidettä vaihetta? Liian helpoksi peli tuskin tulisi.

Parasta Project X:ssä on se tunnelma, jonka upea grafiikka, loistavat äänefektit ja selkeät opastavat puheosuudet luovat. Pelattavuus ei kaikilta osin ole moitteetonta, mikä estää pelin nousemisen klassikoiden joukkoon. Lisäksi peli on aavistuksen liian vaikea ollakseen todella nautittava. Se kuitenkin näyttää upeasti, mihin Amiga pystyy parhaimmillaan. Shoot 'em up -fanaatikolle Project X on ehdoton hankinta.

JTurunen

Team 17
Amiga
350,–
Muuta: 4 levykettä, tukee lisälevyasemaa, vaatii lisämuistin. Hi-scoren talletus omalle disketille. Huomioi uuden Fat Agnuksen ja Megadrive-ohjaimet.
Testattu: Amiga

Viime hetken lisäys

Kolmen päivän testausjakson aikana peli kaatui noin viitisen kertaa. Pari kertaa bugi iski kenttien latautumisen yhteydessä, pari kertaa kesken pelin. Mikäli kyseessä on säännönmukainen (myös muiden kuin allekirjoittaneen Amigalla) esiintyvä ongelma, pelin loppupisteytys laskee vähintään kymmenellä pisteellä. –JT

Toteutus
Erittäin hyvin tehty peli, hyvännäköinen ja vauhdikas. Amiga käy varmasti ylikierroksilla.

Kynnys
Kynnystähän ei sinänsä ole. Korkeintaan pelin vaikeus voi olla ongelma.

Yhteenveto
Upea tekninen toteutus on jälleen kerran ollut tärkeämpää kuin hiottu, nautittava pelattavuus. Ei voi suositella noviiseille (paitsi demo-mielessä).

86

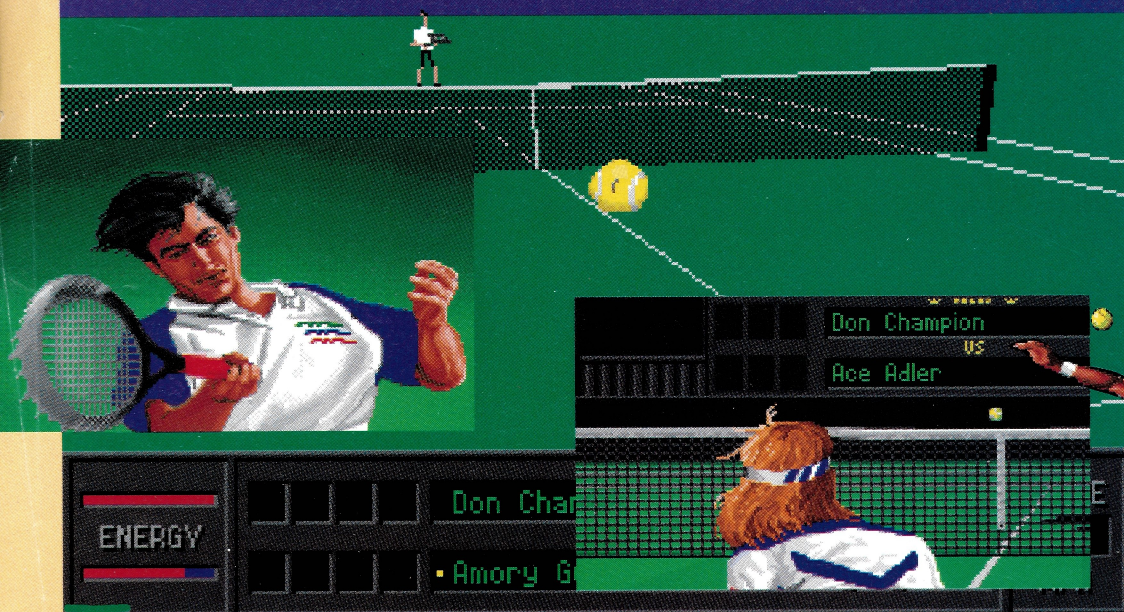
World Tennis Championships

Kohti Wimbledonia

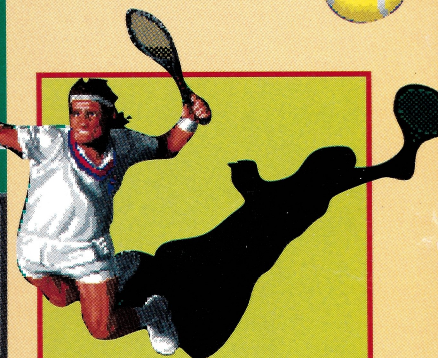
Jos halu ja kiinnostus eivät riitä oikean tenniksen harrastamiseen antaa World Tennis Championships oivan kuvan tenniksestä pelinä ja mahdollisena työurana.

Mika Nirvi

Mindscape
PC
350,–
Grafiikka: VGA
Ääni: AdLib, Roland, MT 32, Soundblaster
Ohjaus: N, H, J
Testattu: 286/VGA







Lukioaikoina kaikki tennistä harrastavat ikätoverit tuntuivat olevan jotenkin "erilaisia". Muodinmukaisen hiusleikkauksen, rusketuksen, muotivaatteiden ja huonon huumorintajun lisäksi luonteenomainen piirre tenniksenharrastajille oli se, että he pelasivat tennistä. Itse kokeilin kerran tennistä urheilutunnilla, mutta huomattuani, että iskurysty- ja kämmenlyöntini singahtelivat muualle kuin vastustajan kenttään, luovutin ja menin muiden jo luovuttaneiden joukon jatkoksi tupakalle.

Tennis on vaikea laji. Se vaatii pelaajalta erinomaista pelisilmää, liikkeiden koordinaatiokykyä ja mielikuvitusta. Siksi onkin ilo havaita, että World Tennis Championships on tehty vastaamaan positiivisella tavalla oikeaa tennistä.

Aluksi WTC:ssä kannattaa harjoitella syöttöä ja eri lyöntejä valmentajan avustamana, sillä valmentajan neuvot ovat kullanarvoisia. Kentäksi on järkevää valita hidas massakenttä ja hidas pallon vauhti. Oikeaoppisen ja tehokkaan syötön suorittaminen on niin tärkeää (ja vaikeaa), että sen harjoittelemiseen kannattaa todella paneutua, varsinkin kun oikeassa tenniksessä harjoiteltaisiin tätäkin useita vuosia. Rystylyöntiäkään ei kannata unohtaa.

Harjoittelun jälkeen voi taitojaan kokeilla ja hioa näytösotteluissa, jotka toisin kuin turnausottelut eivät alenna ranking-sijoitusta. Kaikki leikkimielinen harjoittelu ja pelaaminen huipentuvat sitten osallistumiseen tennisturnauksiin, jotka on jaettu Grand Slam -turnauksiin ja pienempiin turnauksiin. Grand Slam -turnauksissa pärjäämällä saa hyvin ranking-pisteitä, mutta vastustajien taso on kova. Oma tennisura kannattaa aloittaa vähemmän rahaa ja ranking-pisteitä tuovista amatöörikisoista, joissa vastustajat ovat helpompia.



WTC on poikkeuksellisesti kuvattu "first person" -kulmasta, joka tarkoittaa sitä, että itse pelaaja ei näy kuvaruudussa, vain maila näkyy, ikään kuin pelaaja olisi itse kentällä. Tapahtumat välittyvät kentällä pelaajan silmiin niin kuin pitääkin, aidosti. Aluksi peli tuntuu hankalalta, mutta nopeasti pelikenttä muuntuu helposti koordinoitavaksi ja pelaaminen helpottuu. Pelaamista voi helpottaa autopilotilla, joka vie pelaajan kentällä vertikaalisesti oikeaan paikkaan, pitkittäissuunnan joutuu hoitelemaan itse.

Tenniksen oleellisesti liittyvät kierteet ja niiden hallinta on täysin oma maailmansa. Varsinkin vastustajan kierrelyöntiin vastaaminen sopivalla kierteellä on vaikeahkoa ja vaatii jonkin verran kokemusta tenniksen tai esimerkiksi pingiksen peluusta. Mutta tunne on mahtava kun niittaa yläkierteisen iskulyönnin vastustajan takakenttään tai saa onnistumaan alakierteisen volleylyönnin poikki kentän! Tällaiset suoritukset tosin vaativat harjoituksen ja hyvän ennakointikyvyn lisäksi onnea.

Teknisesti WTC on näyttävä ja monipuolinen peli. Äänet ovat kohdallaan ja grafiikka hyvää. Animaatio on erinomaista ja toiminee vielä pehmeämmin nopeammassa koneessa. Kaiken peliin kuuluvan voi rakentaa ja koota itse aina pelaajasta pelikenttään.

Pelin voi nauhoittaa itse valitsemiltaan kamerapaikoilta ja kuvakulmista. Nauhoitusta voi katsella joka oman, vastustajan tai televisioinnista vastaavan päällikön silmin.

Toteutus

Hyvä grafiikka ja hyvät äänet, joskin tunnusmelodiaan väsyy nopeasti. Erinomaisesti animoitu ja toimii 286:ssakin hyvin, turha grafiikka riisuttuna vieläkin paremmin.

Kynnys

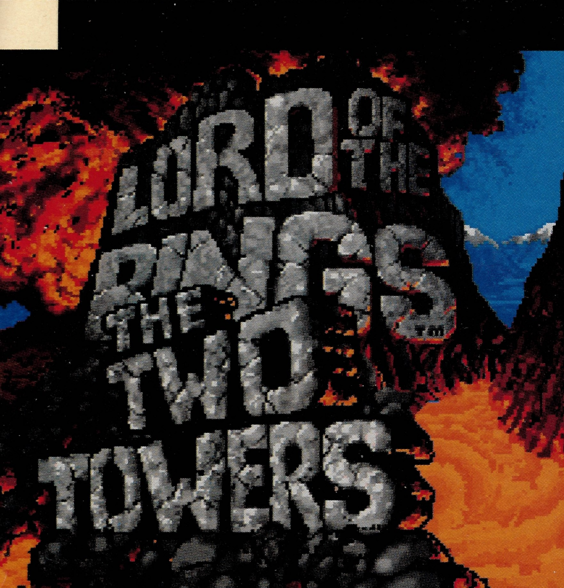
Ohut käsikirja on erittäin selkeä ja informatiivinen. Peliin pääsee suhteellisen nopeasti kiinni. Kiinnostavuus on taattu pitkään.

Yhteenveto

Erinomainen tennispeli. Selkeä peli-idea, oheistoiminnot kuten pelien nauhoitusmahdollisuus ja harjoittelumahdollisuus valmentajan opastuksella ovat oiva keksintö pelaajalle, joka haluaa kehittyä Grand Slam -voittajaksi. Vaatii kuitenkin kiinnostusta tenniseen jonkin verran, jotta peli näyttäytyy kaikessa moninaisuudessaan.



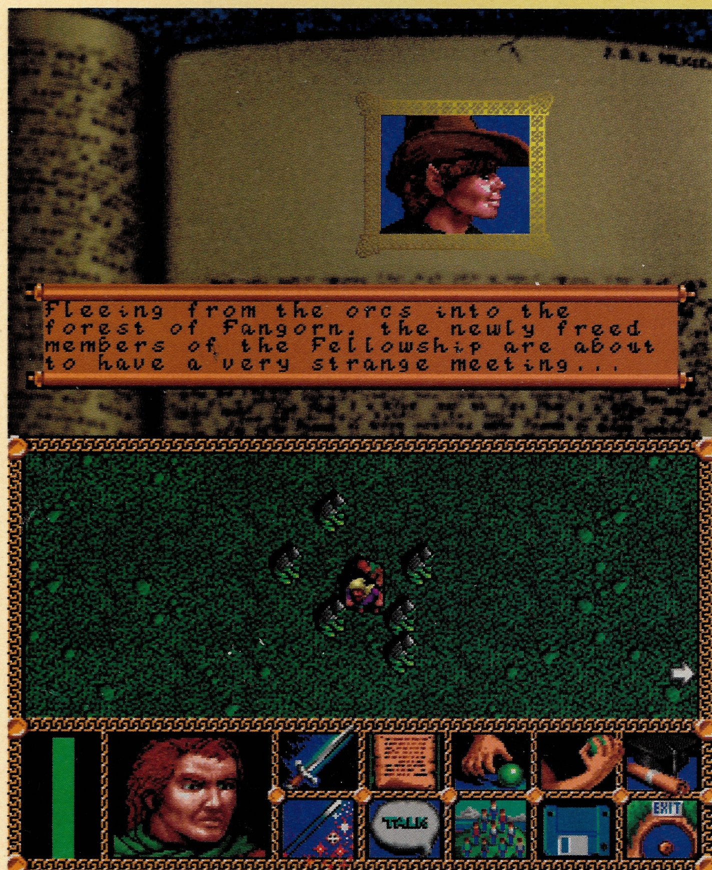






Gondor-Mordor All Night Long

Oi onnea, Interplayn bittiversio Tolkienin trilogiasta Lord of The Rings eli Taru Sormusten Herrasta jatkuu viimeinkin. Interplayn ensimmäinen Keski-Maa-seikkailu hyppäsi välittömästi parhaaksi Tolkien-aihepiiristä tehdyksi peliksi ja nyt jatko-osa Two Towers tekee saman. (Tolkien-peleistä kiinnostuneet tuskin missasivat Pelit-lehteä 2/92?)



Tapahtui viime kerralla...

Pelit on synkronisoitu kirjojen etenemistahtiin ja toistavat pääpiirteiltään niiden tapahtumat, jolloin osa 2 alkaa siitä, kun örkkilauma on onnistunut yllättämään Sormuksen Saattueen ja pieni joukko on hajaantunut. Kaksi hobiteista on jäänyt örkkien vangeiksi ja ovat matkalla kohti Sarumanin linnoitusta.

Frodo ja Sam ovat livahtaneet karkuun kaikilta ja pyrkivät yh-



dessä kohti Mordoria. Boromir on heittänyt veivinsä. Loput surkeat jäännökset Saattueesta ravaavat örkkilauman perässä vakaana aikomuksenaan listiä mokomat ja pelastaa hobitit.

Jatkuu ensi viikolla

Two Towers jatkaa Tolkien-pelien perinteitä erittäin kunniakkaasti. Usein Tolkienista inspiroidut pelit ovat tuoneet pelimaailmaan uusia innovaatioita ja Two Towers on yksi näistä.

Sormuksen Saattuehan on jakautunut kolmeen osaan, jotka ajavat asiaansa kukin omalla tavallaan. Niinpä kutakin ryhmää kontrolloidaan toisista riippumatta kohti omia päämääriään. Kuulostaako sekavalta?

Sitä se ei suinkaan ole, sillä kaikkien kolmen joukon kontrollointi on yllättävän helppoa. Kullakin ryhmällä operoidaan aikansa, jonka jälkeen peli vaihtaa seuraavaan. Jaksotus on kuin TV:n jatkosarjassa: tietty tehtävä päättyy jännittävään kohtaan ja sitten jäädään odottamaan seuraavaa "jaksoa". Paranoidisuus ei pääse liian vahvaksi ja pelaaminen luonnistuu.

Aina paranee

Ykkösosaan verrattuna Two Towers on kuin suklaapirtelö sulaneen mansikkalötöskän jälkeen. Hyödyllisiä parannuksia on runsaasti.

Automaattinen kartoitus ansaitsee valtavat aplodit, sillä yllättävän harva roolipeli sen tarjoaa, mutta älysipähän Interplay, mikä puree pelaajiin. Esineiden ja taitojen käyttäminen on helpottunut: aiemmin täytyi vaihtaa johtohenkilö päästäkseen käsiksi toisten taitoihin tai esineisiin, mutta nyt henkilöitä voi vaihtaa menusta toiseen pomppimatta. Käyttöliittymää on parannettu, esineiden käyttämistä on parannettu, grafiikkaa on parannettu... The Two Towers on joka suhteessa huippeasti parempi kuin hyvä edeltäjänsä.

Onpa jotain tuttuja kliseitäkin jäänyt. Pelihahmot osaavat suunnistaa vain itä-länsi- ja pohjois-etelä-suunnissa. Ei vinoittain liikkuminen ole tabu Keski-Maassa, eikä Keski-Maan magneettikenttien pitäisi vaikuttaa ihmisten liikkumiseen. Viholliset ja ystävät teleporttautuvat edelleen lähes niskaan sen sijaan että ilmestyisivät ruudun reunoilta.

Keskusteleminen on vieläkin epätoivoista arvaa avainsana -systeemiä, jolla saa irti hyvin lyhyitä lausahduksia kultakin tuttavuudelta. Vakavan tiedon pumppaaminen on epätoivoista, ja onkin suositeltavaa, että pelaaja pitää valmiina paperia, johon on merkitty valmiiksi kaikki mahdolliset avainsanat.

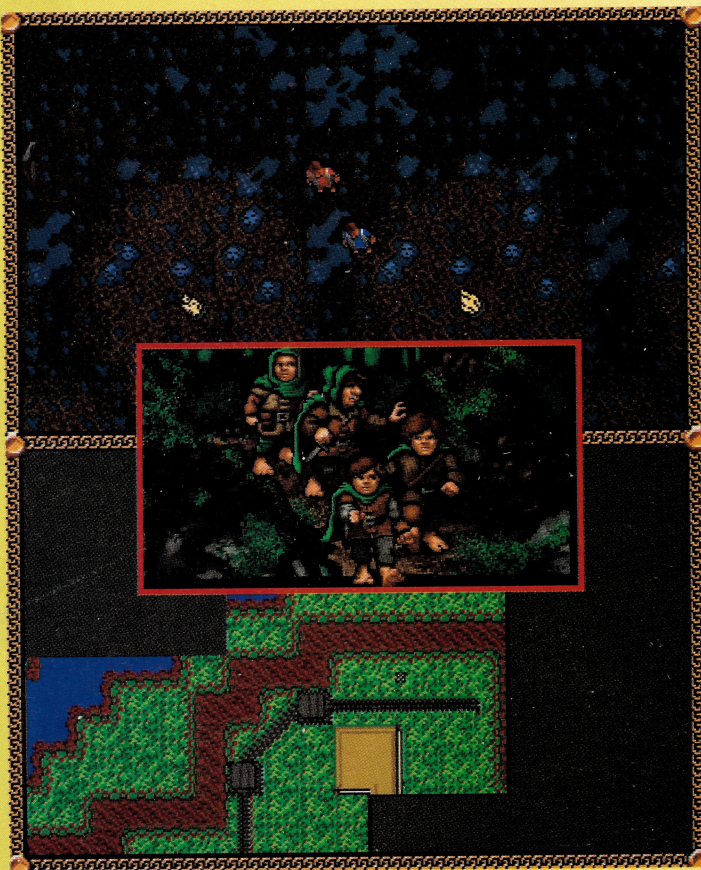
Tavattujen ystävien ja puoliystävien keinoälyssäkin voisi olla hieman parantamisen varaa. Tavatut ihmiset jäävät seisoskelemaan paikoilleen ilmeisesti tuo-

mionpäivään saakka, ellei heitä saada oikealla avainsanalla tai toiminnalla aktivoiduksi.

Miedosti magiaa

Taikuudella ei vieläkään jyrätä Keski-Maassa, ainoastaan Sauron käyttää vapaasti Mustaa Taikuutta. Taikoja on vain kahdeksan kappaletta. Näistä kolme tepsii taisteluissa, mutta nekään eivät ole mitään massatuhotaikoja, joihin ahkera AD&D-pelaaja on tottunut (AD&D:n taikuri vastaan Gandalf: hyvästi Gandalf!).

Muutenkin taikuuden käyttäminen on lähes samaa kuin kaivaisi veitsellä kurkkuaan auki, sillä taian vaatima voima otetaan suoraan omasta elinvoimasta. Terveyden kannalta turvallisempi taikuuteen viittaava keino ovat voimasanat, jotka yleisluonteisesti ovat kertakäyttöisiä, eri tilanteisiin sopivia.



Taitoja ja taistelua

Taidot ovat samat kuin ykkösosassa. Taitoihin kuuluu muun muassa vaikka lukkojen availu, kääpiötietous, hyppy, karisma ja semmoisia. Eli jos vaikka haluaa saada jonkun mukaansa, käytetään sopivan henkilön karisma-taitoa.

Kuten oikein onkin, Two Towers koostuu enemmän oikeaoppisesta seikkailusta ja ongelmien ratkomisesta kuin jatkuvasta taistelemisesta. Taistelusysteemillekin löytyy silti käyttöä eikä valittamisen aihetta ole. Kukin taistelee omalla vuorollaan, taistelujärjestyksen riippuessa kunkin näppäryydestä.

Oikein näppärät kaverit voivat takoa vastustajaa useamman kerran. Takomisen lisäksi voi liikkua, heittää taikoja tai voimasanoja sekä käyttää esineitä ja taitoja.

Mainninnan arvoista on jousien käyttäminen. Tavallisestihan ammutut nuolet ovat kerrasta menetettyjä, mutta TTT:ssä osan käytetyistä nuolista voi kerätä kentältä mukaansa. Kertonee jotain asekauppojen yleisyydestä Keski-Maan kamarallа...

Peli tukee sekä hiirtä että näppäimistöä, ja suosittelen lämpimästi näppäimistöä. Sillä ei tarvitse hypätä päämenuun, vaan kaikki käskyt ovat välittömästi saatavilla.

Peli ei noudata orjallisesti The Two Towers -kirjaa. Juonta on jonkin verran muotoiltu ja tavaraa lisätty, joten myös ahkerat tolkienistit löytävät uutta ja kiinnostavaa vaihtelua.

Alkuunpääseminen on paljon nopeampaa kuin ykkösessä. Alusta alkaen on tiedossa mitä pitää tehdä, miksi ja miten. Sivujuonien paljastuttua kiinnostus vain nousee. Minkäs teet, parempi kuin erinomainen ykkösosa tämä The Two Towers on. Tolkien rules, ok?

Jukka O. Kauppinen

Electronic Arts/Interplay
PC (Amiga tulossa)
350,–
Näyttö: EGA, VGA
Ääni: AdLib, Roland, ProAudio Spectrum, SoundBlaster
Ohjaus: N, H
Testattu: 386, VGA





Toteutus

Otettu ykkösosan kuori, istutettu liuta parannuksia ja uusia ideoita ja tuloksena yksi parhaista roolipelisysteemeistä.

Kynnys

Helppo pelata, helppo edetä, helppo ratkaista ongelmia. Ei vaikeuksia, silti kiinnostava.

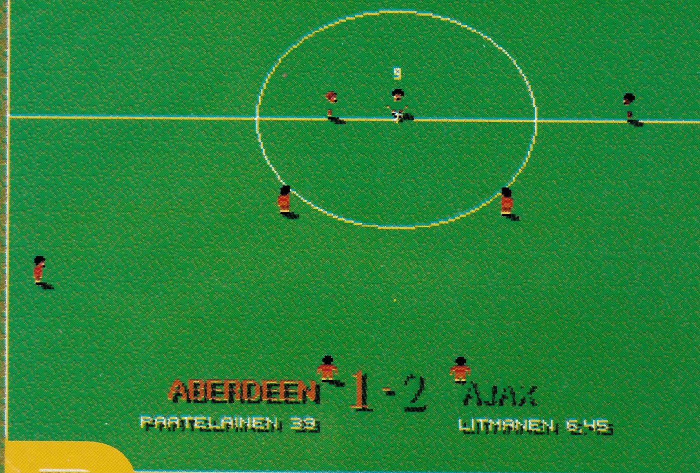
Yhteenveto

Jos tämä ei ole paras Tolkien-simulaatio tietokoneille, niin jo on ihme.

92

0-0 Sensible SOCCER

We are the champions



Pelattuaan loputtomiin Dino Dinin mestariteosta Sensible Software potkaisee toisen kerran historiassaan liikkeelle jalkapallopelin. Pelipakkauksen kannessa on maailman paras jalkapalloilija Ruud Gullit, mitäs sisältä löytyy?

Maineikkaan ohjelmointitiimin meriittilistaan mahtui Microprose Soccer -niminen häpeätahra. Epäonnistumista urheilun parissa synkensi 3D-tennissimulaatio, mikä sai urheilun ystävät rukoilemaan, ettei ryhmä enää koskaan kajoaisi urheiluun.

(Makuasia. toim.huom.) Lähtökohdat Sensi Soccerille eivät siis olleet valoisat.

Vaivattomat valikot

Mitä jalkapallopeli pystyy tarjoamaan Dino Dinin ohjelmointisuorituksen jälkeen? Kyseisen pelin arcade-osio ei jättänyt toivomisen varaa, mutta ympäriltä puuttui paljon. Sensible Soccer paikkaa puutteet. Jos kyllästyy 34:een eurooppalaiseen maajoukkueeseen, on levyllä 64 mannereen seurajoukkuetta. Kaikki joukkueet ovat esikuvilleen uskollisia vaihdettavissa olevia nimiä ja pukuja myöten. Seurojen kokoonpanot vastaavat kauden 91–92 tilannetta ja maajoukkueet ovat päivitetty EM-kisojen jälkeisiksi. Jokaisessa joukkueessa on kolme tähtipelaajaa, esimerkiksi Tanskan tähdet ovat mainio maalivahti Peter Schmeichel sekä kärjen taiturit Flemming Povlsen ja Brian Laudrup.

Maa- ja seurajoukkueet voivat ottaa osaa ystävyys-, Cup- ja liigaotteluihin, joiden parametrit on säädettävissä mieleisiksi. Lisäksi seurat voivat kilpailla kaikissa Eurocupeissa ja maajoukkueilla on mahdollista kahden muun kisan päätteeksi pelata EM-kisat uusiksi.

Otteluiden olosuhteisiin vaikuttaa kuukausi, jolloin matsi käydään. Talvella kentät ovat liukkaita, kesällä pahimmillaan rutikuivia, ja sillai. Kaikkiaan kenttätyyppejä on tusina.

Nappulakengät jalkaan

Ennen ottelua valitaan kokoonpano sekä formaatio kahdeksasta mahdollisesta, puolustuspitoisesta 5-4-1:stä hyökkäyspainotteiseen 3-5-2:een. Pelaajia ja muodostelmaa voi matsin aikana vaihtaa. Ylhäältä kuvatulle kentälle juoksee 9x12-pikselisiä miehiä, jotka eivät ole kloonikokeilun tuloksia. Riveissä seisoo vaalea- ja tummahiuksisia siinä missä tummaihoisiakin pelaajia. Tämä ei ole vain temppu, vaan vastaa todellisuutta. Esimerkiksi Ruud Gullit on tummaihoinen ja Oka Huttunen vaaleapäinen. Koostaan huolimatta raidallinen tai mikä tahansa puku väreineen erottuu selvästi.

Näytöllä ei ole skanneria, sillä kenttä on oikean kokoinen suhteessa pelaajiin, joten ruudulla siitä näkyy suuri osa kerrallaan. Yleisö kannustaa totuttua aktiivisemmin ja vaihtelevammin.

Palloa ei ole liisteröity jalkoihin vaan sitä potkitaan edellä. Banaanipotkut mahdollistuvat "jälkikosketuksella" (aftertouch), joten kontrollit ovat jokseenkin samankaltaiset kuin Dino Dinin pelissä. Itse pelaaminen eroaa kuitenkin radikaalisti edellä mainitusta. Siinä missä Dinin pelissä oli mahdollista tehdä upeita yksilösuorituksia, on Sensi Soccerissa syöttöpeli on kaiken A ja O. Tämä realismi tuo jalkapallopelille uusia ulottuvuuksia. Syöttötyöskentelyä helpottaa huomattavasti se, ettei kentästä näy vain pientä kulmaa. Pelaajien hallinta on niin rationaalista, ettei ohjekirjaa melkein tarvitse vilkaistakaan.

Ottelun aikana voidaan ottaa muistiin kymmenen tilannetta ja sen jälkeen elää kohokohdat uudelleen ja tallentaa ne levykkeelle. Valitettavasti tämän herkun saavat kokea vain megan amigistit.

Vaatimattomuus kaunistaa

Sensiblen tekele ei pröystäile teknisillä "hienouksilla" eikä kärsi megatauditista, vaan siinä on se kaikkein olennaisin ja tärkein asia tietokonepeleissä, pelattavuus. Jo yksinpelaaminen on hauskaa, mutta kaksinpeli on omaa luokkaansa.



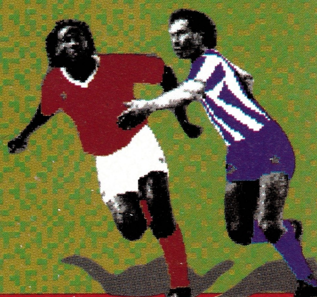


Sensi Soccer enemmän kuin korjaa tiimin aikaisemmat urheilumokat ja on (erittäin) pitkästä aikaa peli, joka täyttää aidon ja erinomaisen tietokonepelin ehdot: se on hauska, älykäs, pelattava, sympaattinen, kiinnostava, houkutteleva etc.

Erityisesti Sensible Soccer on omaleimainen loistotuote nykyisten, itseään kopioivien huuhaa-seikkailu-ja roolipelien harmaassa massassa.

J & P. Piira

Renegade/Sensible Software
Amiga, ST
350,–
Amiga 512 Kt, hyödyntää lisämuistia
Testattu: Amiga 1 Mt

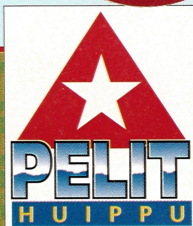


Toteutus
Minipelaajat ovat persoonallisia ja ensimmäistä kertaa futispelissä kenttä on suhteutettu oikein. Kaikki toimii saumattomasti.

Kynnys
Voiko jalkapallon helpommin omaksua? Mutta mestariksi kehitytään...

Yhteenveto
Yksinkertaisesti vuoden paras (jalkapallo)peli, joka elää yhtä pitkään kuin Amiga ja sen jälkeenkin.

96





Harald Hirmuisen kootut metkut



Sarjakuvahauskuttaja, maailmanvalloittaja Harald Hirmuinen on päättänyt valloittaa myös tietokonepelimaailman. Niinpä hänestä on muodin viimeisten villitysten mukaisesti tullut tasohyppääjä. Kuinka mahtaa sujua Haraldilta pomppiminen?

Dik Brownen luoma Harald Hirmuinen on tullut tutuksi sanomalehtien sarjakuvasivuilta. Sarjakuva-alkuperästä muistuttaa lähinnä pelin alku, jossa Haraldin rakastava vaimo Helga antaa sankarillemme listan kerättävistä esineistä puhekuplan muodossa. Niitä ilman ei ole kotiin palaamista. Tämän jälkeen Harald seilaa ensimmäiselle kahdeksasta saaresta ja aloittaa perinteisen hypipompijajuokse-seikkailun.

Jokaiselta saarelta löytyy esineitä, joita keräämällä saa rahaa. Niiden joukossa ovat myös Helgan kaipaamat tavarat. Jossain lojuvalla avaimella avataan ovet, joista pääsee kauppaan ja majataloon. Ovet toimivat myös ns. teleportteina, ja löytyvätpä niiden takaa lopulta loppuhirviötkin.

Kaupasta ostetaan lisäaseita ja ylimääräisiä elämiä. Majatalossa voidaan syödä ja juoda sekä pelata noppaa. Olut lisää voimia, kalkkunan syömällä saa kaupan päälle eväspaketin, jonka voi nauttia ulkosalla seikkailun tiimellyksessä. Noppapelissä on mahdollista (tietysti) joko voittaa tai menettää rahaa.

Haraldin varustukseen kuuluu miekka, jota tulitusnäppäintä pohjassa pidettäessä aktivoituu tehokkaammaksi supermiekaksi. Lisäksi varustukseen kuuluu puukkoja, keihäitä, kirveitä ja tulipalloja. Taikapullot tyhjentävät ruudun vihollisista. Kaikkia edellä mainittuja on muutama kapsäkissä jo pelin alussa ja lisää on ostettavissa kaupasta. Aseet eroavat lähinnä teholtaan (ja hinnaltaan).

Pelialue kuvaruudulla on melko pieni, mutta toisaalta päivitys ja vieritys on moitteetonta. Harald liikkuu jouhevasti. Toivomisen varaa olisi kuitenkin miekan tehossa, ladattunakin miekka on melkoisen vaatimaton ulottuvuudeltaan. Niinpä Harald saa osumia turhan helposti erilaisia sapeleja heiluttavilta vastustajiltaan. Muuta aseistusta käyttämällä viholliset saa onneksi eliminoitua kauempaakin.

Lisäaseet voidaan kuitenkin laukaista ainoastaan funktionäppäimillä, mikä laskee pelattavuutta roimasti. On käsittämätöntä, ettei parempaa kontrollimetodia ole kyetty laatimaan. Nyt toinen käsi pitää kiinni tikusta ja toinen epätoivoisesti haroo funktionäppäinten suuntaan. Sanomattakin on selvää, että juuri se oikea näppäin on salaperäisesti kateissa kiperimmällä hetkellä. Käytännössä varsinainen pelikenttä on helpointa pelata rupumiekalla ja mennä sitten seisomaan loppuhirviön eteen ja painaa vuoronperään kaikkia mahdollisia funktionäppäimiä. Huisin hauskaa.

Sinänsä Haraldin seikkailu on perinteistä 8-bittistä toimintaa. Tasoja talsitaan, hypitään kuilujen yli, etsitään esineet, avaimet ja ovet. Myös kartanpiirtäjiä tarvitaan, sen verran monimutkaiseksi kentät menevät, kiitos teleporttien. Vielä pari vuotta sitten tämänkin pelin olisi ottanut ilolla vastaan. Nyt Amigan tasohyppelyjen taso on jo niin huikea, ettei Haraldilla ole mitään mahdollisuuksia aivan kirkkaimpaan kärkeen.

Kaiken kaikkiaan Harald Hirmuinen olisi mitä sopivin julkaisu halpapelinä: riittävä tekninen toteutus, toimivat grafiikat ja kohtuullinen pelattavuus. Täysihintaisena peliä on todella vaikea vakuuttavasti suositella kenellekään.

JTurunen

Kingsoft
Amiga
350,–0,
tukee lisälevyasemaa
Testattu: Amiga

Pitäisi toimia kaikilla Amigoilla (luultavasti, pakkauksessa ei mainintaa).
Huomioi lisälevyasemat, peli on peräti kolmella levykkeellä.



Toteutus
Hyvää keskitasoa.

Kynnys
Helppo hyppiä ja pomppia. Aseitten käyttö hankalaa.

Yleisarvosana
Olisipa julkaistu halpapelinä.

65

CONFLICT: KOREA

Koreasti pyssyllä

Vuonna 1950 Korean kesä oli parhaimmillaan ja Etelä-Korean sotavoimien uskottiin pystyvän huolehtimaan maan turvallisuudesta. Rauha oli siis turvattu – aina kesäkuun 25. päivään asti, jolloin Pohjois-Korean joukot aloittivat rymistyksensä, jonka kuluessa yli kolme neljännestä etelästä vallattiin ja puolustajat sumputettiin pieneen taskuun Kaakkois-Koreaan. Conflict: Korea oli alkanut.

Korean sota (1950–53), oli ensimmäinen konflikti, johon YK lähetti aseistettuja joukkoja. Varsinkin liikkuvuudessaan sota oli mielenkiintoinen, sillä rintamalinjan aaltoilu oli todella hulpakkaa. Ensin Pohjois-Korea valtasi suurimman osan Etelästä, sitten YK-joukot valtasivat suurimman osan Pohjoisesta, jonka jälkeen Kiina heitti peliin 300 000 "vapaaehtoista", jotka jälleen pyyhkäisivät rintamaa reippaasti etelään. Vuoden juoksemisen jälkeen rintama tasaantui, ja sota muuttui kahden vuoden asemasodaksi, joka viimein päättyi jotakuinkin tasapeliin.

Korean sota ei ole strategiapelien tekijöitä kiinnostanut, vain SSG teki oman Battlefront-tyyppisen versionsa, joka koostui erillisistä taisteluista ilman yhtenäistä kokonaisuutta. Niinpä SSI:llä on lähes neitseellinen konflikti työstettävänään.

Kogerin lugeri

Rykmentti/divisioonatason Conflict: Korea on Norm Kogerin käsialaa ja jatkaa Conflict: Middle Eastin ja loistavan Red Lightningin linjaa. Conflict: Middle Eastissa Koger paransi pelisysteemiään, mutta Korean taistoihin ei näkyviä parannuksia ole enää paljonkaan löytynyt. Voinee siis väittää, että systeemi on nykyisessä muodossaan lähes täydellisyyteen saakka kehitetty, parannettavaa ei kertakaikkiaan löydy. Yksiköjen kontrollointi on onnistuttu pelkistämään muutamien näppäimien taakse, ja suurin osa toiminnoista on muutettu automaattisiksi.

Skenaarioita on neljä, joista kolme sijoittuu Korean sodan eri käännekohtiin ja neljäs, Tomorrow's War, hypoteettiseen Pohjois-Korean hyökkäykseen Etelään vuonna 1995.

Vuosien 1950–1951 skenaarioissa Pohjois-Korea hyökkää voimantunnossaan etelään päämääränään Korean yhdistäminen toveri Kim Il Sungin nimissä. Eteläiset joukot ovat pahasti pinteessä, ja pelaajan tavoite onkin lähinnä viivyttää hyökkäystä, kunnes YK:n joukot saapuvat tasoittamaan tilannetta. Kuten kommunistien propaganda nopeasti totesi, koostuvat YK-joukot lähinnä USA:n sotilaista, joten käytännössä avustaminen ei ole kovin kansainvälistä. Muiden YK-maiden osastot ovat siinä määrin pikkuruisia, että niiden taistelupanos jää lähinnä jalkoihin tallautumiseen. Partisaaneja ne sentään pystyvät jahtaamaan. Ei näy Savon Prikaatiakaan, vaikka YK:hon kuuluttiin.

Tulevaisuusskenaario eroaa hiukkasen kolmesta muusta. Ensinnäkin Pohjois-Korea rynnii yksin, Kiina ei tule kaveriksi oli pikkuveljen tilanne mikä tahansa. Myös Etelä-Korea saa pärjätä enimmäkseen omillaan, sillä skenaario perustuu olettamukseen "Jenkeillä on kiireitä muuallakin". Oman konfliktinsa selvitettyään tulee Yhdysvalloista jonkin verran lisäjoukkoja.

Taktiikkaa

Aselajien yhteistoiminta on poikaa. Ilmavoimat tukevat maajoukkojen hyökkäyksiä ja USA:n 187. voidaan heittää laskuvarjojääkäreinä vihollisen selustaan. Laivaston putket antavat tulitukea merenrantaheksoilla tapahtuvissa taisteluissa, ja koska Pohjois-Korealla ei ole laivastoa voi YK-pelaaja vapaasti harrastaa maihinnousuja merijalkaväen yksiköillä.

Armeijan selkäranka on kuitenkin edelleen jalkaväki. Hyökkäys/puolustusasemiin päästäkseen täytyy yksikköjen liikehtiä pitkin Koreaa, joko marssien, joka ei tee hyvää taisteluteholle (vielä vähemmän jos tiet ovat täynnä pakolaisia), tai junalla, joka puolestaan saattaa olla ongelmallista mikäli vihollinen hallitsee taivaita. Yksiköiden vahvuudet on ilmoitettu tykinpiipun ja joukkueen tarkkuudella, mutta käytännössä näitä ei onneksi tarvitse tietää, sillä ne ilmoitetaan koottuna tuhovoimana/selviytymiskykynä. Mikäli tappioita kertyy liikaa, voi useammasta heikosta yksiköstä koostaa yhden vahvan, tai mikä vielä parempaa, useammasta vahvasta yhden hypervahvan, joka marssii kaiken ylitse.

Ilmavoimien kontrolloinnissa lennostojen vahvuuksia ei enää ilmaista koneiden lukumäärällä vaan teholla, joka määräytyy säätilan ja muiden tekijöiden mukaan. Koneet ammuskelevat vastustajan lentokoneita, tekevät iskuja vihollisryhmittymiin ja häiritsevät huoltoreittejä toimien joko Korean lentokentiltä, tukialuksilta tai Japanista. 1950-skenaariossa ilmasota on kovin yksipuolista, sillä Pohjois-Korean mitättömillä ilmavoimilla ei ole mitään vaikutusta sotatoimiin. Vasta Kiinan sotaan tulemisen myötä Migejä alkaa näkyä, mutta tällöinkin ne keskittyvät vain Luoteis-Koreaan, niin sanottuun Mig Alleyhin.

Punakoneiden rooli koostuu omien huoltoreittien turvaamisesta ja YK:n koneiden maahyökkäysten häirinnästä. Niinpä YK-pelaajan on pidettävä riittävästi hävittäjiä ilmaherruustehtävässä, jotta pommituslennot pääsisivät perille saakka.

Vuonna -95 myös punaisilla on ilmavoimat, joskin koostumus on lähinnä tasoa Mig-21, J-5 ja muut romut. Pienemmästä lukumäärästä ja huonosta tasosta johtuen ei Pohjois-Korea kauan ilmassa kuku, mutta lyhyt, tiivis ilmasota on luvassa.

Täyttä tavaraa

Pelattavuus on viilattu täysin kohdalleen. Aselajien kontrollointi on nopeaa ja helppoa, ja kaikki toiminnot on yhdistetty muutamien näppäinten tai hiirenpainallusten alle. Sekä näppäin- että hiiriohjaus on mahdollista, mutta näppäimillä pelaaminen on nopeampaa.

Vain yhtä jää kaipaamaan: taulukoita, joista selviäisi vaikka montako viholliskonetta on ammuttu alas tai mitkä ovat omat menetykset. Ne olisivat tehneet mukavan lisukkeen muuten lähes täydellisesti toteutettuun simulaatioon.

Yksi bugi kuitenkin löytyi: vallattuani koko Pohjois-Korean ilmavoimat tahtoivat maakohteen jota pommittaa, mutta mitään pommitettavaa ei ollut. Siihen jämi. Myös käsikirjassa on hiukan sanomista, sillä vaikka se on hyvin ja selkeästi kirjoitettu, siitä puuttuu SSI:n perinteinen tarkkuus ja taulukkojen koonti yhteen. Norm Koger ei hallitse täysin ohjeiden tekoa.



Amiga- ja PC-versiot ovat identtiset lukuun ottamatta yhtä eroa: Amiga-versio on nopeampi! Sekuntikellolla mitattuna Amiga suoriutui eräästä jaksosta 30 sekuntia nopeammin kuin PC (3M 35S). Lisäksi Amigan Korea melkein toimii moniajossakin.

Mikäli se ei jo ole käynyt selväksi, on Conflict: Korea kunniakas lisuke SSI:n tuotevalikoimaan ja erittäin suositeltava jokaiselle strategistille. Yksinkertaistetusta systeemistään huolimatta Korea on edelleen suunnattu raskaan linjan strategistille, joten pelityyppiä osaamattomien kannattaa ennemmin kokeilla vaikka The Perfect Generalia. Muut puskii.

Jukka O. Kauppinen

Strategic Simulations Inc.
Amiga, PC
350,–
PC
Näyttö: EGA, VGA
Ohjaus: N, H
Amiga
1 Mt, tukee kiintolevyä
Testattu: Amiga, PC 386 VGA

Toteutus

Testattu ja hyväksi todettu pelisysteemi. Realistinen kuin mikä, ottaa huomioon kaiken ja kuinka mikin vaikuttaa jokaiseen muuhun seikkaan, olematta silti monimutkainen pelattava. Yllättävän hyvännäköinen SSI-tuotteeksi.

Kynnys

Vaikka onkin SSI:n helpoimmasta päästä, ei strategiapelejä tuntemattoman kannata iskeä kiinni suinpäin, sillä sotataidot ja perustiedot täytyy olla valmiiksi hanskassa. Käsikirjattakin selviää niin kauan kuin tahtoo, mutta moni asia jää silloin unholaan.

Yhteenveto

Kogerin sarjan laatu nousee ylöspäin peli peliltä, mikä ei aina päde jatko-osiin. Strategiapelien aatelia.

89

Warriors of Releyne

Strategistin fantasiointia

Juuri kun Impressions alkoi pikku hiljaa antaa itsestään itsestään positiivista kuvaa monella hyvällä pelillä aiempien limbojen sijaan, yhtiö onnistuu munaamaan itsensä täysin Warriors of Releynellä. Elämä ei ole reilua...

Releynen saari, joka on High Empiren itäisin uloke, on aina ollut ongelmallinen paikka. Se sijaitsee kaukana varsinaisen valtakunnan keskuspaikoista, aivan liian etäällä jotta keisarin armeijat pystyisivät suojelemaan saarta. Siksi rosvot riehuvat ja mitä kauheimpia otuksia voi löytää saaren kaukaisista nurkista.

Aivan Releynen vieressä, salmen toisella puolella sijaitsee Dharak, kaaoksen koti. Dharaklaiset ovat olleet aiemmin hajaantuneita ja toistensa kurkuissa ja siksi vaarattomia sivilisaatiolle. Nyt heidät on kuitenkin yhdistetty yhden lipun alle ja vakoilijat raportoivat tulevasta invaasiosta, jonka Releyne on ensimmäisenä tuleva kokemaan.

Pelin idea on torjua juuri tämä invaasio. Oma ja vihollisen sotajoukko kohtaavat taistelusarjassa, erirotuiset otukset (örkkeja, susia sun muita) hakkaavat toisiaan, ja molempien osapuolten maagit tahkoavat taistelutaikoja voittojen varmistamiseksi. Laivastot seilaavat rannikolla, joten meritaisteluistakin päästään nauttimaan.

Warriors of Releyne on yritys yhdistää fantasiamaailma strategiapeliin ja koristaa kakku kätevällä hiiriohjauksella. Sääli vain että tulos on täysin epäonnistunut.

Outoa: levyt ovat tavallisia AmigaDOS-levyjä, mutta peliä ei ole mahdollisuutta installoida kiintolevylle. Vielä oudompaa: manuaali ja peli ovat eri mieltä. Manuaalin mukaan yksiköitä liikutetaan "klikkaamalla yksikön päällä, ja sitten klikkaamalla paikassa minne yksikön pitäisi mennä". Hevonkakkaa, näin se ei toimi. Onneksi koneen helppiruudulta löytyi maininta "space – select unit", ja eikös vaan yksikkö saatukin hallintaan painamalla spacea kun kohdistin on sen päällä. Sitten nuoli-ikoneita naputellaan kunnes yksikkö on halutussa paikassa tai liikkumispisteet loppuvat. Yksiköt kyllä liikkuvat näinkin, mutta kontrolli on aika kökköinen.

Manuska on muutenkin hieman sekava, vaikka pääosin asiat selviävät sitä lukiessa – yhtä lukuunottamatta. Yksinpeli nimittäin olisi oikein kiva. Peli latautuu aina kaksinpelinä, yrittää mitä tahansa. Ohjeissa ei mainita yksinpeliä sanallakaan ja takakannessakin mainostetaan vain kaksinpelioptiota. Kai se sitten on vain kaksinpeli, mikä ei ilahduta yksinäistä strategikkoa.

Jos pinna riittää pelin outouksien selvittämiseen, saattaa alta paljastua kohtuullisen hyvä kaksinpeli. Sääli vain että grafiikkakin on hieman outoa: suurta, mutta säälittävän ankeaa. Ääniä ei ole paljoakaan. Onneksi.

Eipä voi sanoa muuta kuin että Warriors of Releyne on onneton, ehdottomasti keskeneräinen "tuote" joka olisi vaatinut vielä paljon paljon työtä käyttöliittymän, käsikirjan sekä pelattavuuden osalta. Fantasia-aiheinen sota on hyvä ajatus, mutta edelleen SSI:n War of the Lance pitaa tämän valitettavan vähäluisen genren ykkössijaa hallussaan.

Jukka O. Kauppinen

Impressions
Amiga, ST
320,–
Testattu: Amiga



Toteutus

Kohtuullinen käyttöliittymä, jos manuaali vain puhuisi totta. Kömpelö grafiikka, välttävät äänet ja surkea pelattavuus.

Kynnys

Jos pystyy selvittämään outoudet, alta paljastuu kohtuullisen yksinkertaisesti pelattava peli.

Yhteenveto

Masentava. Pahasti keskeneräinen, kaipaa paljon kehittämistä jotta alla piilevä hyvä idea pääsisi kunnon peliksi saakka.

40

Utopia: New Worlds

Gremlin Graphicsin Utopia iski markkinarakoon sopivalla hetkellä. Kevyttä strategiaa, taktikointia, bisnestä ja suurena Johtajana olemista. Heil Minä! Eipä siis ihmettäkään, että Utopia menestyi, vaikkei se perustunutkaan samannimiseen kirjaan. Ja kuten kaikille hienoille ideoille tahtoo käydä, on siitä saatava lisää rahaa irti.

Systeemiltään Utopian uudet maailmat ovat täysin samaa kuin vanhatkin. Mikä ei sinänsä ole ihmekään, sillä rutiinit ladataan vanhalta levyltä, ja kakkoslevyä pyydettäessä tungetaan datalevy asemaan. Sisältö eroaakin jo jonkin verran.

Yleisesti New Wolrds on huomattavasti haastavampi kokemus kuin alkuperäinen. Tekemistä on enemmän, sotimista on enemmän, outoja tapahtumia on enemmän ja ne pahuksen alienit ovat paljon parempia tappelemaan.

Eli Utopiaa diggaavalle New Worlds ei voi olla hukkahankinta.

Jukka O. Kauppinen

Datalevyke

83

PC-Update

Lure of The Temptress

PC-versio on identtinen Amiga-version kanssa, joskin pelaaminen on huomattavasti miellyttävämpää kiintolevyn ansiosta. Äänissäkään ei pahemmin ole eroja.

Pelin arvostelu löytyy sivulta 26.

Nnirvi

Grafiikka: EGA, VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: N, H, J

85

Dick Tracy

Dick Tracy, klassinen sarjakuvadekkari ja viimevuotisen Disneyn tuottaman elokuvan sankari on päässyt jälleen kerran peliksi.

Tracyn tehtävä on puhdistaa kaupunki rikoskoplista. Puhdistustyö vain ei ole niitä helpoimpia. Ensin on odotettava rikosilmoitusta ja tutkittava tapahtumapaikka vihjeiden toivossa.

Jahka mahdollinen syyllinen on selvinnyt, on astuttava partioautoon ja ajeltava ympäri kaupunkia, kunnes lainrikkoja ilmestyy näköpiiriin. Seurauksena on kurjasti toteutettu takaa-ajo, jossa pelti rutisee ja pahasti. Jos auto saadaan kiinni, siirrytään kuulusteluun, jossa ensin pumpataan tietoja sanallisin konstein, mutta jos tämä ei onnistu, pistetään konna rautoihin.

Idealtaan peli vaikuttaa melko kelvolliselta, mutta valitettavasti Disney ei ole ottanut oppia edellisistä virheistään.

Peli käyttää alkeellista 16-väristä VGA-tilaa eivätkä kuvat ole muutenkaan kauniita. Yhtään paremmin eivät asiat ole äänipuolellakaan. Ainoana mahdollisena äänikorttina voi käyttää vain Disneyn omaa Sound Sourcea, jolla tietysti kuuluvat puheet, ääniefektit sun muut röpinät. Kohdissa, joissa Sound Source puhuisi, on piipperillä järjetön viive pääohjelman ajaessa puherutiineja olemattomalle äänikortille. Mahtaneekohan seuraavaksi olla vuorossa oma näytönohjainstandardi DGA (Disney Graphics Adapter)?

Vaikeustaso noudattaa Disneyn traditiota eli se on järjetön. Ensimmäistä tehtävääkin joutuu koluamaan viikkokaupalla, eikä eteenpäin pääse vaikka itkisi verta.

Ossi Mäntylahti

Disney Software
PC
Näyttö: VGA-16, EGA
Ääni: Disney Sound Source
Ohjaus: N, J
Muuta: Kiintolevytilaa 2,2 megaa.
Testattu: 486/VGA/Piip

60

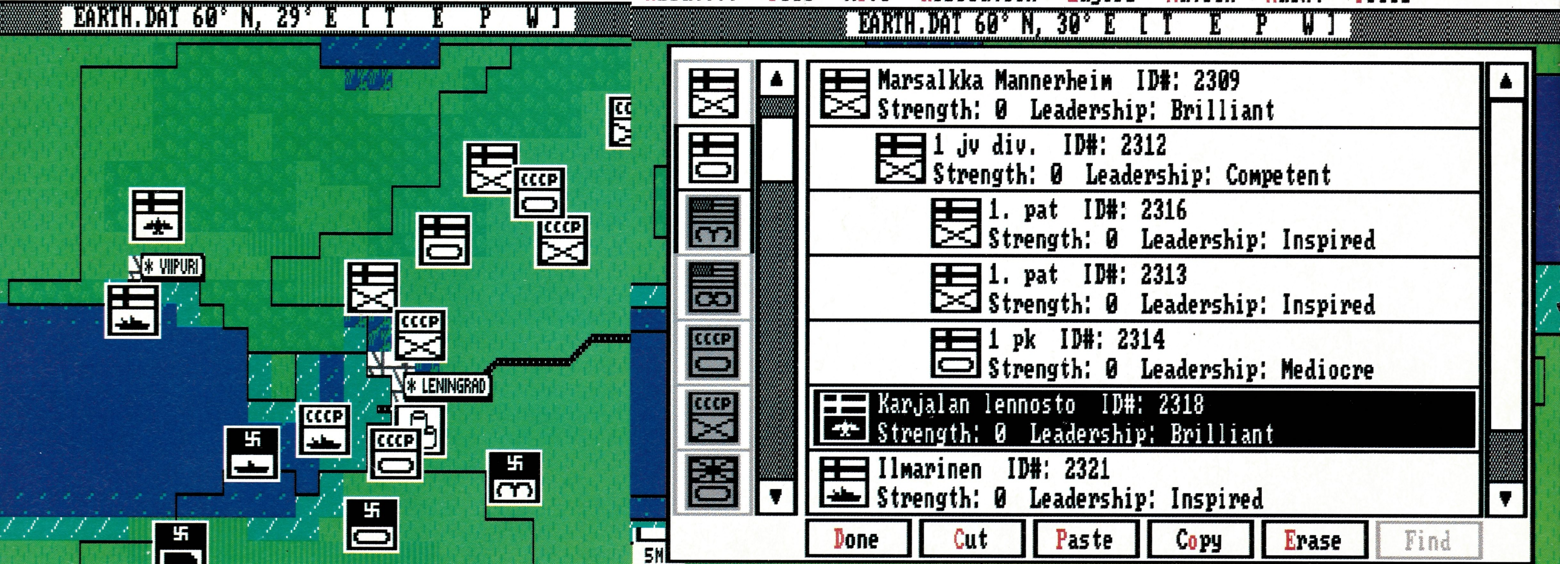
Universal Military Simulator II Planet Editor

Olipa kerran kauan kauan sitten strategiapeli nimeltä Universal Military Simulator. Tuon ajan normien mukaan se oli erittäin hyvä peli, mitä nyt hieman tahmea. Menestyksensä innoittamana UMS:n tekijät ryhtyivät ohjelmoimaan uutta, vielä laajempaa strategiapeliä, joka sai mielikuvituksekkaasti nimekseen Universal Military Simulator II, ja joka ei saanut aivan niin hyvää vastaanottoa kuin edeltäjänsä.

Kaikkein fanaattisimmat strategistit ottivat pelin kuitenkin omakseen, se kun oli harvinaisen realistinen ja huomioi lähes kaikki taistelun kulkuun vaikuttavat tekijät. Lisäksi Microplay oli luvannut tuoda markkinoille planeetta-editorin, jolla luoda omia UMS II -taisteluita. Yksi jos toinenkin haaveili toteuttavansa Kannaksen kohtalonhetket UMS II:n avulla. Sitten kului pitkä pitkä aika ja maailman täytti synkkä manaus.

Planeetta-editori on silkkaa huijausta, petosta, raakaa rahastusta! Se ei korjaa mitään UMS II:n monista ongelmista. Sen sijaan se itse on keskentekoinen retale, joka ei edes sisällä sitä paljon puhuttua planeetta-editoria. Maailmapohjan luomiseen pitää hankkia erillinen piirto-ohjelma.

Ja se käyttöliittymä. Voi pyhä





Kaikessa koreudessaan Theatre of Warin näyttö on hieman sekava, eikä kaipaamaansa toimintoa tahdo aina löytää.

jysäys. Jos viritellyssä 486:ssa joutuu odottelemaan, koska ohjelma suvaitsee vastata yksinkertaisimpaankin käskyyn, on jossain jotain pahasti pielessä. Myös muistinhallinnassa on omituisuuksia, joita ei tällaisen roskan takia viitsi ryhtyä setvimään.

Tällainen tekele ei menisi läpi edes ohjelmistotekniikan peruskurssin harjoitustyönä.

Viekää se pois! Hyi! Yök!

Jyrki J.J. Kasvi

Microplay
PC
Näyttö: CGA, EGA
Ääni: Jaa mikä?
Ohjaus: N, H
Testattu: 486 SB Pro II SVGA

42

Theatre of War

Shakki simuloi muinaisten intialaisruhtinaiden käymiä sotia. Olifanttien päivistä on kuitenkin tapahtunut melkoista sotateknistä kehitystä, eivätkä pelivälineetkään ole ennallaan. Onkin pienoinen ihme, ettei Theatre of Waria ole tehty jo aikaa sitten.

Tosin täytyy myöntää, että shakista muistuttavat vain nappulat ja ruudullinen pelialue. Muuten Theatre of War onkin täysiverinen strategiapeli.

Rick Banksin ja Paul Butlerin suunnittelemat pelinappulat ovat kotoisin eri aikakausilta alkaen keskiajalta ja päätyen ensimmäisen maailmansodan kautta nykyaikaisiin tulenjohtojärjestelmiin.

Maasto nousee ja laskee ja vaikuttaa ruutujen kautta kulkemisen vaatimaan energiamäärään. Myös muut toiminnot vaativat energiaa, mutta erityisesti taisteluiden jälkeen on syytä hakeutua huoltoon. Kädestä käteen -tappelusten lisäksi esimerkiksi katapultit, tykit ja ohjuspatterit voivat antaa tulitukea. Mutta perusidea on sama kuin shakissa. Kuninkaan, kenraalin tai tukikohdan menettämällä häviää pelin.

Kolmen nappulaston lisäksi pelaaja voi valita useista eri tehtävistä, joiden pelikenttä ja alkuryhmitys vaihtelee. Samalla muuttuu tietokoneen ohjaaman vastustajan strategia siilipuolustuksesta aina suoraan rynnäkköön. Eri aikakausien nappuloihin yhdistettynä tämä tarkoittaa kymmeniä erilaisia vaihtoehtoja joista valita jotain uutta ja pirullista joka lähtöön.

Theatre of Waria voi pelata myös inhimillistä vastusta vastaan joko samalla koneella tai sarjaportin välityksellä. Peli on teknisesti kiihottava shakin evoluutioversio, josta riittää haastetta pitkään ja kauas.

Jyrki J.J. Kasvi

Three-Sixty-Pasific/Electronic Arts
350,–
PC, vähintään 386SX
Näyttö: VGA, SuperVGA
Äänet: SoundBlaster, AdLib
Ohjaus: N, H
Testattu: 486 SBPro Super VGA

91



G-Loc

Ilmavoimien taistelulentäjänä olet saanut käyttöösi uuden, kokeilumallisen hävittäjän, G-Locin, jossa on kaikki nykyaikaiset asejärjestelmät ja lisälaitteet. Lentueen päällikkö on antanut peräti 36 erikoistehtävää, ja vastassa ovat vihollisen vankat ja nopeat FX85-hävittäjät. Vaikka tehtävät ovat silkkaa itsemurhatasoa, H.U.D.-tutka, Twin Rapid -laserit ja turbokiihdytin tiukkoja pakenemishetkiä varten auttavat kummasti.

Kone liikkuu mukavasti ja pienet syöksykierteet on helppo tehdä. Konekiväärit suolaavat vihollishävittäjiä tulisesti, mutta maaliinohjautuvan ohjuksen laukaiseminen vasta kutitteleekin jalkapohjissa asti. Turbo auttaa tiukoissa tilanteissa ja antaa mahdollisuuden yllätyshyökkäyksiin takaapäin.

Tähän asti kaikki hyvin. Kaikki 36 tehtävää ovat kuitenkin niin samanlaisia, että niitä on lähes mahdoton erottaa toisistaan. Vaikka pelin toteutus onkin vaatimattomalla tavalla tyydyttävää, itse toiminta alkaa jo muutaman pelihetken jälkeen toistaa itseään.

G-Loc on pienimuotoista hävittäjien tiputtelua, joka esimerkiksi legendaariseen Afterburneriin verrattuna ottaa aimo askeleen taaksepäin C64-ohjelmoinnissa. Laadultaan se on täydellä hinnalla myytävä budjettipeli.

Pietari Varola

U.S. Gold/Sega
C64, Amiga, ST
Testattu: C64 kasetti

73

Winter Camp

Maximus-hiiri selviytyi juuri ja juuri kesäleirin kovasta elämästä, ja jo nyt hän joutui keskelle talvielämän jäätävyyksiä. Thalamuksen uutuudessa seikkailet Maximuksen kanssa talvileirin liepeillä.

Suojellakseen leiriläisiä joutuu Maximus kokemaan todella kovia. Kaikenkarvaiset metsän elävät piirittävät leiriä ja vaikeuttavat joka tavalla jokapäiväistä elämää. Maximus joutuu testaamaan taitojaan muun muassa lumipallosodassa, pikaluistelussa ja hengenpelastajana.

Tyylikkäistä ja yllättävänkin suosituista peleistä tunnettu Thalamus on kaikessa hiljaisuudessa tehnyt mainion pelin nuoremmalle C64-polvelle. Lystikäs Maximus-hiiri vetää valloittavuudessaan vertoja jopa erittäin kuuluisalle "esikuvalleen". Pienen harjoittelun jälkeen peliin pääsee mukavasti sisälle ja taistelun leirielämää uhkaavia vaaroja vastaan voi aloittaa.

Vaikka esimerkiksi pikaluisteluosuus on tehty suoraan Winter Gamesista reväistylle pohjalle, ovat kilpakumppaneitten yritykset sabotoida Maximusta hauskoja. Luisteleva sankarimme saattaa esimerkiksi joutua yllättävän hiirenloukun saaliiksi tai pudota äkkiä syntyneeseen reikään jäässä.

Siisti musiikki viimeistelee tämän kesän parhaan talvipelin. Villasukat jalkaan ja menoksi!

Pietari Varola

Thalamus
C64, Amiga
Testattu: C64 kasetti

85



Space – The Final Frontier...

●● Avaruus – tuo käymättömistä korpimaista vihoviimeinen. Tämä on kertomus siitä, miten tähtialus Enterprisen seitsemänosainen matka saadaan läpi.

1: Demon World

Pollux V:n munkkiyhteiskunta väittää joutuneensa demonien kiusaamaksi. Enterprise siirtyy paikalle sotaharjoitusten jälkeen.

Siirryttyäsi Polluxin pinnalle mene lähinnä ruutua olevasta ovesta. Anna McCoyn tutkia haavoittunut mies ja kuten selviää, mene luolalle. Kolme "klingonia" ilmestyy näkyviin, joten loogisesti käytä phaseria. Kerää irtokäsi talteen ja mene keräämään marjat.

Veli Stephenin laboratoriossa valmista lääke marjoista ja vie se haavoittuneelle. Keskustele paikallaolijoiden kanssa. Palaa takaisin laboratorioon, jossa veli Stephen odottaa valmiina yhteistyöhön.

Lasikaapista ota vääntynyt metallinpala, kallo ja pistä Spock korjaamaan irtokäsi.

Palaa luolalle ja etene kivivyöryn luo. Vyörymä putsataan phasereilla, kunhan annat Spockin tarkistaa tricorderilla mistä aloittaa. Kivien alta löytyy haavoittunut veli, jonka McCoy hoitaa. Ovi aukeaa irtokädellä.

Muukalaisten luolassa aseta säätimet sellaisiin asentoihin, että jokainen pylväs hehkuu vain palan verran. Anna naryalaiselle vääntynyt metallinpala ja pyydä heitä liittymään Federaatioon. Lisäprosenttejä tippuu mikäli kallo on mukana.

2: Hijacked

Elassi-piraatit ovat kaapanneet Federaation hinaajan USS Masadan ja vaativat vangittujen tovereidensa vapauttamista.

Neuvottele elassikapteenilta lisäaikaa, mutta älä ärsytä häntä tai panttivankeja kuolee. Etsi tietokoneelta Masadan tiedot, pistä suojien override-koodi (293391-197736-3829) muistiin ja lähetä se Uhuran avustuksella (pidä huoli että Masadan tiedot olivat viimeinen haettu data, muuten se ei onnistu). Kun suojat ovat alhaalla, siirry alukseen.

Anna McCoyn parantaa haavoittunut miehistön jäsen, jolta saat tällöin transmogrifierin. Käske Spockin tutkia transportterin kontrollipöytä, jonka hän väittää pystyvänsä korjaamaan.

Korjaa käytävästä talteen phaserhitsain, tyhjät phaserit sun muut ja mene aluksen selliosastolle.

Tainnuta elassit ja käytä Spockia katkaisemaan lukosta tulevat johdot, jolloin pommi kytkeytyy pois päältä. Kerää johdot ja pommi ja palaa käytävään. Lataa hitsauslaite käyttämällä ensin phaseria, sitten hitsaria ja käytä sitä oven vasemmalla puolella lähellä lattiaa.


Aito klingoni olisi jo ampunut.



(Tai käytä sitä metallitikkuihin, jolloin ne sopivat transmogrifieriin, saat siirtokammion toiminaan ja voit siirtyä komentosillalle teleportterilla).

Kun ovi aukeaa, ryntää sisään ja tarjoa elassikapteenille kunniakas tapa antautua, jolloin turhalta tulitaistelulta ja kuolonuhreilta vältytään ja tilanne ratkeaa onnellisesti.


Ohjustukikohdan kontrollihuone.

3: Loves Labor Jeopardized

Avaruusasema ARK7, jota johtaa tohtori Carol Marcus, ei enää vastaa. Paikalle singahtava Enterprise törmää romulaanien Bird of Preyhin, joka luonnollisesti ei kuuntele järkipuhetta. Tulitaistelun jälkeen ARK7:n viereen pysäköivä Enterprise näkee toisen Bird of Preyn parkissa.

Tutki asemaa Bonesin tricorderilla ja anna sekä Spockin että McCoyn selata aseman tietokantaa. Astu sitten harmaasta ovesta sisään, sosialisoi kaapista painottomuuslaite ja mene reaktorihuoneeseen. Ota lattialla oleva jakoavain talteen, avaa oikealla seinustalla oleva paneeli ja irrota nitraattitankki. Pistä painottomuuslaite tankkiin ja ota tankki taskuun. Poista sitten paneelin vieressä oleva ilmastointiluukun kansi. Avaa samalla oikealla tietokoneen alla oleva luukku ja ota vähän johtoa talteen. Mene pieneen laboratorioon ja syntetisoi ammoniakkia, eli:

1. Tee happitankista painoton.
2. Sijoita nitraattitankki tyhjään paikkan.
3. Avaa kaasuhanat jakoavaimella.
4. Käytä syntetisoijaa.
5. Ota pullo.
6. Sulje hanat.

Mene isoon hallin ja aseta pullo laitteeseen, joka on hiukkaskiihdyttimen vieressä. Ota pakastimesta virusnäyte ja aseta se pullon viereen. Anna Bonesin käytää laitetta ja... siinä se – puolivalmis lääke!

Kun vielä olet isossa hallissa voit samalla tislata itsellesi vähän eristettä, pane siis johdot tislaajaan ja sinulla on polyberyllikarbonaattia.

Vie vastalääke pieneen labraan, aseta se synteesilaiteeseen ja valmista taas litra ammoniakkia. Samalla sinun tulee tehdä vähän TLTDH-kaasua, vaihtamalla nitraattitankki happitankkiin ja pistämällä polyberyllikarbonaatti synteesilaitteeseen.

Mene reaktorihuoneeseen ja pudota ilokaasupurkki ilmastointikanavaan. Kun olet tehnyt tämän voit mennä alakertaan (hiukkaskihdyttimen vieressä on tikkaat) ja leikkiä sairaanhoitajaa romulaanien kanssa. Mene seuraavaan huoneeseen ja anna Preaxille ruiske takapuoleen. Vapauta Carol ja hänen avustajansa. Puhu lopuksi Preaxille ystävällisesti. Muista katsoa minkä laitteen kimpussa tohtori Marcus on häärinyt.

4: Another Fine Mess

Elassialukset ajavat takaa pientä rahtialusta. Kun elassit on tuhottu, ilmestyy ruutuun kukas muu kuin Harcourt Fenton Mudd, joka kaiken lisäksi ottaa pitkät alueelta.

Enterprise jäljittää Muddin Harrapa-systeemiin, jossa tähtialusta odottaa outo alus. Rupattele hetki Spockin kanssa, niin Harry ottaa yhteyttä. Puhu ystävällisesti ja sovittelevasti Muddin kanssa. Tarjoudu auttamaan häntä. Hän on vaarallinen psykopaatti, joka ei kaihda keinoja toteuttaakseen suunnitelmansa!!

Kun siirryt vieraaseen alukseen anna Spockin leikkiä tricorderilla. Poimi laatikoista keltainen pallero, Muddin de-grimeri ja lattialta linssi. Yhdistä linssi ja de-grimeri ja kokeile uutta tuotetta. Kävele poispäin ja tulet asehuoneeseen. Siellä kannattaa tutkia eri tavaroita ja mennä suoraan edessä olevaan huoneeseen, joka paljastuu komentosillaksi. Tutki paikkoja ja ota pieni esine joka on pöydän oikeassa alakulmassa.

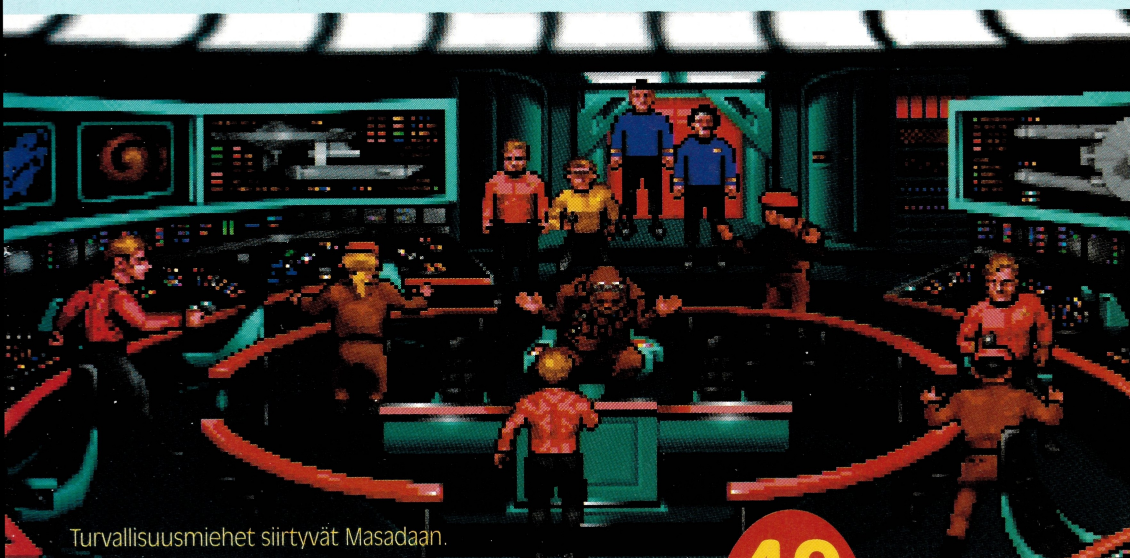
Mene sitten alas vasemmalle ja tulet aluksen tietokoneelle. Ota Spock käyttöön ja tutki isoa keltaista palloa. Kun suippokorva sitten väläyttää, että kannattaisi liittää tricorderit yhteen, sinun pitää ottaa tricorderi-ikoni ja osoittaa sillä isoa palloa. Tämän jälkeen sinun tulisi taas tutkia palloa saadaksesi enemmän selville. Nyt kannattaa vielä ottaa pieni keltainen pallo ja ladata siihen tietoa isosta pallosta. Mene sitten sairastuvalle, jossa näet Harryn.

Mudd nappaa pienen kapselin itselleen ja pudottaa sen kun hän näkee sinut. Kapseli "räjähtää" ja Muddin käytös muuttuu väkivaltaiseksi ja vainoharhaiseksi, joten Spockin pitää rauhoitella Muddia vulkaanitekniikalla. Kun Mudd on saatu petiin, Bones toteaa että sänky pitäisi saada toimimaan. Ota nestekapseli ja pistä se alimmaiseen paneeliin. Anna Bonesin hoivata Muddia.

Mene sitten komentosillalle ja anna Spockin käyttää vasemmanpuoleista tietokonetta. Kun olet valmis, voit itse operoida oikeanpuoleisella asemalla. Mene asehuoneeseen ja lataa boosteri asejärjestelmään ohjauspaneelin sinisistä nappuloista. Yhdy Spockin mielipiteeseen. Mene vielä alkuruutuun ja sieltä alaspäin. Muddin pää ilmestyy luukusta ja hän on ilmeisesti kadottanut jotain. Sano ettet ole nähnyt tätä. Kun hän sitten lähtee Sav-a-ship-laite rupeaa yskimään (Muddin kepposia). Korjaa se työkalulla ja mene pois. Jos näet Muddin tietokoneen luona, älä anna hänen jatkaa tuhoamistaan. Nyt voit mennä komentosillalle ja antaa Scottin siirtää itsesi Enterpriselle.

5: The Feathered Serpent

Klingonit ovat jonkun kimpussa Digifalin systeemissä ja Enterprise joutuu tutkimaan tilanteen. Kun tulet Digifal-systeemiin ja klingoni kutsuu sinua, yritä välttää taistelua. Asetu kiertoradalle ja siirry planeetalle. Planeetalla sinua odottaa yhden miehen vastaanottokomitea. Tämä mies on itse asiassa Quetzacoatl, Maassakin vieraillut jumalolento


Turvallisuusmiehet siirtyvät Masadaan.



(of sorts). Keskustellessasi hän ennemmin tai myöhemmin suuttuu ja heittää sinut pieneen kuoppaan.

Nyt kohtaat ensimmäisen ongelmasi, eli miten päästä pois kuopasta. Käärmeen saa kiinni ottamalla maasta kiven, tukkimalla kolon ja poimimalla käärmeen taskuun. Kun sinulla on kiviä voit samalla heittää vasenta liaania kaksi kertaa ja kiivetä pois. Jatka matkaasi kaksi ruutua vasemmalle.

Kohtaat ison miehen, joka väittää olevansa Quetzacoatlin ylipappi. Vilauta kärmeettä ja ihmettele miksi verta tarvitsisi vuodattaa. Kun hän sitten uhoaa, että näin on tehtävä, heitä häntä kaksi kertaa kivellä. Poimi jälkeen jäänyt tikari. Jatka matkaasi luolan kautta joelle.

Päästä käärmeparka vapauteen ja leikkaa tikarilla maasta löytyvä kasvin lehti. Tätä kasvia vesipeto vihaa, joten jatko lienee itsestään selvää.

Jatka matkaasi ja poimi mukaan vähän dilithiumkristalleja. Kun taas kohtaat Quetzecoatlin, puhu kohteliaasti. Sano Scottille "four to beam up" ja olet Enterprisen komentosillalla. Matkusta tarkkailijana klingonien oikeudenkäyntiin.

Kun olet siirtynyt Enterpriselta planeetalle ja planeetalta Enterpriselle niin siirtyminen klingonien oikeuden eteen ei vielä tunnu missään. Sinun on turha puhua Vlictin kanssa enempää, jonka myös tiedeupseerisi toteaa kun kysyt häneltä todennäköisyyttä "jumalan" vapauttamiseksi.

Oikeudenkäynnissä vaadi osallistua Test of Lifeen, ja hups... olet jossain.

Ota keppi, sulata phaserilla rautapitoista kohtaa lattiasta ja kasta keppi siihen. Saat jotain, jolla sähköolento menee oikosulkuun.

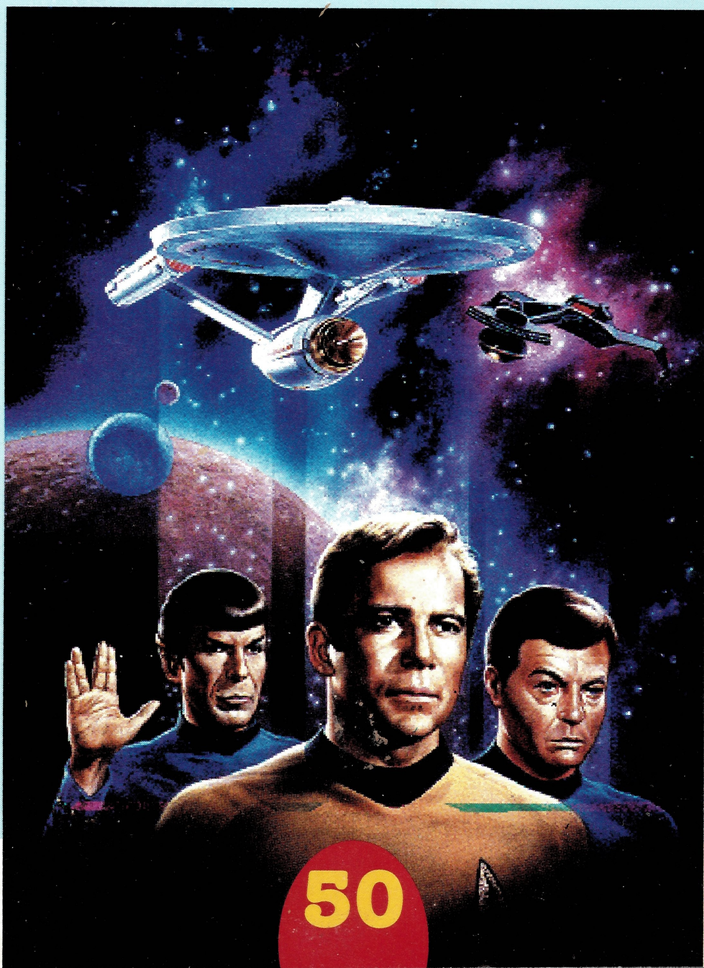
Lukon saa auki tsekkaamalla sen tricorderilla ja ottamalla yhteyden Enterpriseen, jonka tietokone selvittää sekä lukon koodin että salaisen sivukoodin. Pyydä tietokonetta lähettämään kumpikin koodi, jolloin (vaihteeksi) tutustut hävinneeseen sivilisaatioon.

Kun olet saanut selville mitä ympärilläsi on, voit ruveta kokeilemaan koodeilla (oikea koodi: vihreä, vihreä, vihreä). Täyspunainen yhdistelmä antaa järkyttävän effektin, joten ÄLÄ KOKEILE! Kun Interrogator on aktivoitunut voit astua sen sisälle, jolloin Bialbi puhuu sinulle. Hän lupaa korjata tilanteen. Yhtäkkiä Amiraali Vlict Kenka on paikalla ja pulassa.

Kun olet häipynyt Hrakkourilta voit sanoa Kallaraxille, että Vlict tuomittiin ja teloitettiin vieraan tietokoneen toimesta.

6: That Old Devil Moon

Scythen pinnalla oleva ohjustukikohta uhkaa laukaista nipun ohjuksia viereiselle planeetalle, jollei NCC-1701 toimi nopeasti.



Ennen kuin siirryt Scythen pinnalle, konsultoi aluksen tietokonetta ainakin seuraavista asioista: LUCRS, SCYTHE ja THREE.

Siirryttyäsi pinnalle ota heti maasta hopeamalmia mukaan. Ensimmäinen ovi aukeaa 3-lukumuunoksella 99 (10200) ja toinen 17 (122). Päästyäsi sisään analysoi lukko tricorderilla, jolloin siihen tallentuu lukon rakenne. Laserporahuoneessa käytä tricorderia ohjainten kanssa, jolloin pystyt tekemään muotin kiveen. Pistä malmi koloon ja käytä laserporaa heikoimmalla teholla (100), niin saat kopion avainkortista. Ota myös laatikosta piuha.

Avainkorttia käyttämällä pääsee kontrollihuoneeseen. Käske Spockin analysoida kumpikin tietokone. Yhdistä koneet piuhalla ja käytä vasempaa, niin eipä tömise planeetan pinta.

7. Vengeance

Enterprise kohtaa sisaraluksensa USS Republicin. Rebulic on tuhottu ja lähes koko miehistö kuollut. Republicin lokikirjan mukaan hyökkääjä on Constitution-luokan tähtialus Enterprise!

Takaa-ajon jälkeen kuvaruutuun ilmestyy kapteeni Bredell kovasti tutun näköisessä aluksessa....

Kovien miesten kova tehtävä. Älä anna Uhuran lähettää datapakettia ja siirry Republiciin. Anna Spockin tutkia aluksen tietokoneet ja kapteenin lokikirja. Mene sairastuvalle ja anna Bonesin parantaa nainen. Puhuttuasi naiselle palaa Enterpriselle.

Taistelussa melkein suosittelen Elassi-alusten eliminointia ensimmäiseksi ja kopio-Enterprisen säästämistä viimeksi. Ei vienyt meinaan kuin kaksi iltaa.

Jos sinusta ei ole Starfleetin kapteeniksi, lataa tallennettu peli PC–Toolsin heksa-editoriin. Muuta rivin 240 kaikki luvut ja rivin 256 kuusi ensimmäistä lukusarjaa 21:ksi, niin kaikki vastustajasi tippuvat yhdestä osumasta.

Peli loppui juuri kun pääsit vauhtiin, joten sitten vain odottamaan datadiskejä.

James Mashiri, Niko Nirvi

Ratkaise

Peilitalon salat OSA 2

Eye of the Beholder II
The Legend of Darkmoon

●● Viime lehdessä pääsimme noin puoleen väliin Darkmoonin sokkeloita. Nyt koluamme loputkin holvit ja vapautamme maailman pahasta.

Ja me tapamme tässä numerossa.

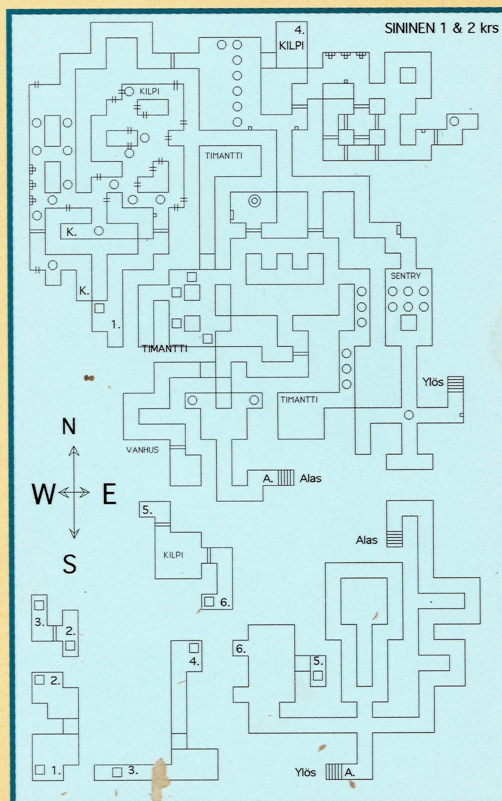


Siniset tasot ovat pelin laajimmat ja mikseivät vaikeimmatkin. Tasojen tärkeintä antia ovat peilikilvet, joita tarvitaan kuusi kappaletta. Ensimmäisen kilven pääsee noutamaan siirtokentän kautta, joka on merkitty numerolla viisi karttoihin sininen 1 & 2. Sitten jatketaan portaita toiseen kerrokseen.

Kiviesteet murenevat muutamalla Dispell-taialla. Länteen avautuvan käytävän päässä vanhus kohottaa yhden valitsemasi jäsenen tason. Lightning boltsit niittävät tason hirviöitä kuin tyhjää ja niitä onkin käytettävä, sillä otukset kivettävät ja Stone to flesh -taian saa vasta paljon myöhemmin.

Etsi kolme timanttia ja aseta ne kartalle merkittyyn ornamenttiin, ja saat auki viereisen käytävän oven. Suuntaa luoteeseen halliin, joka on osioitu kuudella kuopalla, paina seinäpainiketta ja odota kunnes tie avautuu. Tiuhasti painolaatoitetulta alueelta saat toisen kilven. Paina kolmea vipua ja viimeisen vivun vierellä olevaa laattaa, niin saat noudettua avaimen. Läheinen syvennys luovuttaa toisen avaimen.

Karttamerkki ykkösen kohdalla olevien huulten huomaan pitää jättää taikavarustus, jonka jälkeen pääsee taistelemaan ja noutamaan punaisen silmän. Vastaan tuleva läpinäkyvä ovi



hajoaa hakkaamalla, tosin se lyö takaisin. Neljäs siirtokenttä vie takaisin taikakirjojesi pariin ja saat samalla kolmannen kilven.

Loputkin kilvet löytyvät

Kartan koillinen nurkka antaa kaulariipuksen, kääntämällä kampea ja painamalla nappia saa alueen muotoa ja oviaukkoja muutettua. Sentryssä on liikkuva pilari, jonka ohi pääsee naruttamalla. Houkuttele pilari huoneen toiseen reunaan ja siirry sen jälkeen itse toiseen reunaan välttelemällä laattoja, sitten heitä joku esine huoneen toisella puolella olevalle laatalle ja pilarin seuratessa perässä kipitä sen ohi.

Sisäänkäynti kolmanteen siniseen kerrokseen käy portaikosta illuusioseinän läpi. Kerrosta asuttavat kärsäkkäät demonit, mutaatiot, joihin ei oikeastaan tehoa kuin teräs ja jotenkuten tulipallot. Kerroksesta löytyvät kolme seuraavaa peilikilpeä.

Iso seinävaattein koristeltu halli muuttuu kartalla esitettyyn muotoon, kun noudat sen keskellä olevan käärön. Pilarit estävät pakenemisen ja tulipalloja sataa neljästä suunnasta. Huoneessa, josta löytyi yksi kilpi, kannattaa leputtaa joukkue, sillä seuraavan seinämän takana on muutama kärsäpäinen matkanestäjä. Lisäksi seuraavaan oveen tarvitaan Star Fire.

Kolmannen kilven jälkeen vastaantulevan huoneen ovet saa auki painamalla oven vastaista laattaa ja nakkaamalla jotain siirtokenttään.

Tämän jälkeen vastaasi tulee kaksi huonetta, joissa lattiat ovat täynnä vaeltavia kuoppia. Ajoita

Numerossa 4/92 ollut EOB kakkosen kartasto oli epätäydellinen. Siniharmaassa tornissa tasolla 3 on salaseinän takana huone, jossa voi muuttaa esineitä kiviksi. Ei siis ole tarpeen kerätä kiviä aikaisemmin. Salahuone on oikealle alaviistoon paikasta, joka on merkitty kakkosella, pohjoiseen olevaa syvennystä vastapäätä.



kulkusi naksunnan mukaan, itse asiassa se on varsin helppoa. Sitten vain haet avaimen ja siirryt teleportin kautta kerroksen alkuun. Mikäli omistat pari avainta ja kuusi kilpeä löysit kaiken tarpeellisen.

Peilitalon kautta jatkoon

Dispel Magicillä pääset peilihuoneeseen. Aseta kuusi peiliäsi seinillä oleviin telineisiin ja pääset jatkamaan matkaa.

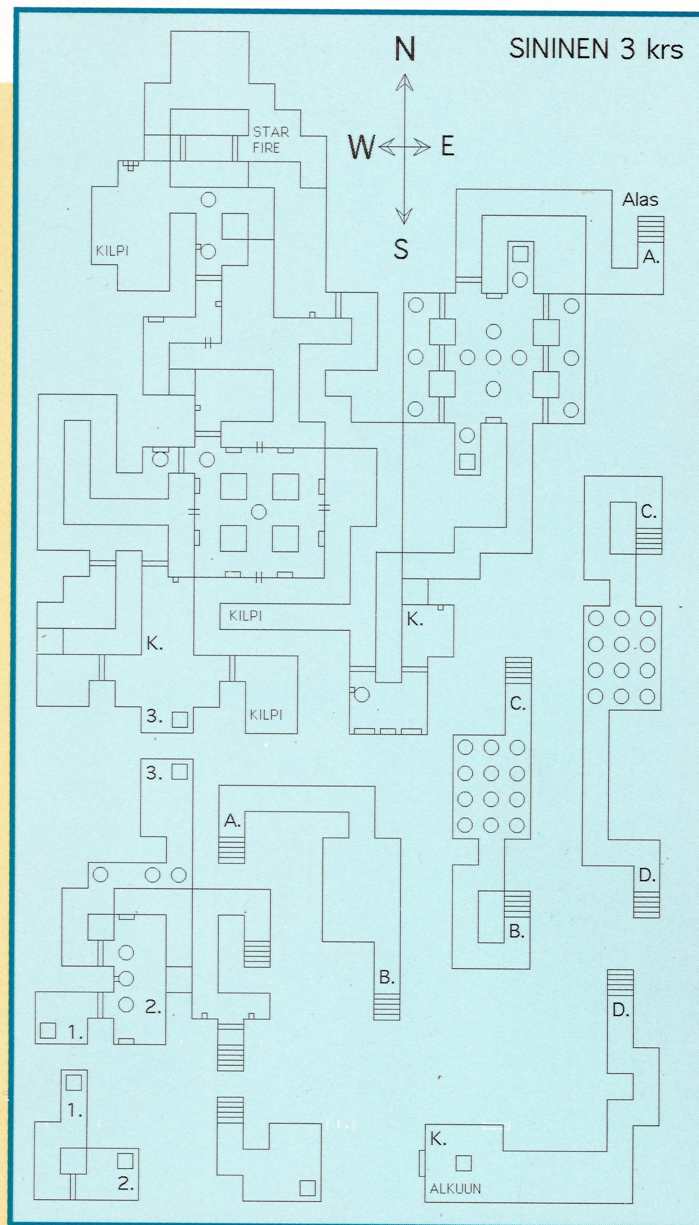
Ensimmäinen muuttuva alue sisältää avaimen, alue muuttuu toiseen suuntaan kierrettäessä umpikujaksi. Seuraava ongelma on pitkän käytävän puolivälissä oleva siirtokenttä, joka toimii suunnanmuuttajana. Sen paikka kannattaa merkitä.

Seuraava muuttuva alue on kuvattu sen pysyvässä muodossa. Idässä on kivinen tikari, joka helpottaa siirtymistä tulevassa elämässä.

Meduusaneidot kiikkiin

Seuraavalle alueelle pitäisi vangita neljä kerroksen neidoista. Tapa ensin muutama ihan vain tungoksen välttämiseksi, meduusoja syntyy koko ajan lisää.

Meduusat pitää vangita ristin muotoiselle alueelle, jossa on monta ovea. Houkuttele neito pohjoisimman kopin laatalle, heitä Hold Person tai vastaava ja pane ovi kiinni. Juokse rivakasti ympäri ja pane toinen auki olevista ovista kiinni. Samaa taktiikkaa käyttämällä koeta vangita myös kolme muuta meduusaa, viimeiseksi eteläisin koppi, ja ovi jatkoon aukenee. Meduusat pitää vangita nopeasti, sillä taika raukenee ja neidot osaavat avata ovia.



Talonin osaset

Hilt of Talon on tärkeä, eli ota se talteen. Ennen hammaslukon avaamista kannattaa ottaa nokoset ja tallentaa. Haamujen kanssa taistellessa kannattaa samalla tutkia seinävaatteet, joista yhdestä löytyy taikakäärö.

Alueen eteläpuolen pilarikkohikko on pääsylippu seuraavaan kerrokseen. Nurkkaus, johon putosit, on viimeinen lepopaikkasi. Vastaan tulevat jättiläiset kaatuvat parhaiten Lightning Boltseilla tai raa'alla teräksellä.

Kerroksesta pitää löytää Tongue of Talon, joka luonnollisesti on taaimmaisessa nurkassa. Sinisistä kerroksista löytyy myös Eye of Talon.

Yhdyskerroksessa on etelässä ristin muotoinen alue, jonka läntisen syvennyksen seinäkuvioon keräämäsi Talonin kahva, kieli ja silmä sopivat.

Asetettuasi esineet seinä sulaa silmissäsi. Suoraan edestä pääsee alakertaan, josta löytyy yksi lisätaika.

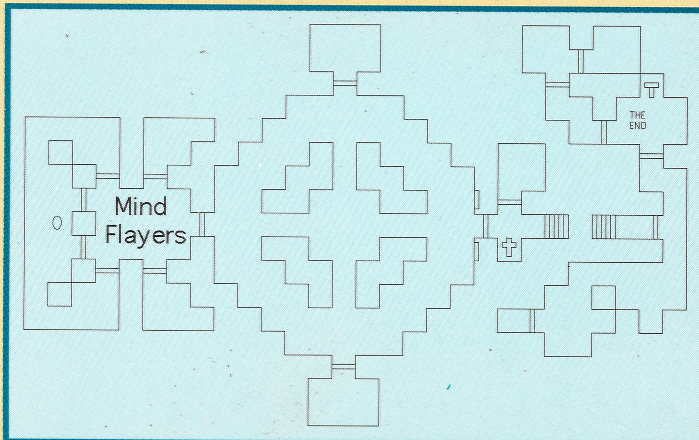
Oikeanpuoleisesta portaikosta pääsee yläkertaan noutamaan yhden purppurasormuksen, joka toimii avaimena. Siellä on myös alttari, jossa kannattaa muuttaa tarpeettomia esineitä lasikuuliksi ainakin neljä kappaletta, ylimääräiset voi käyttää ammuksina. Pois pääsee painamalla molemmat kammet alas, muutoin ikuiset siirtymäsi on merkittyinä karttaan.

Vasemmanpuoleisille portaille pääsee laittamalla laatoille jotain painiketta ja poistamalla vastaanottokomitean päiviltä. Yläkerrassa kannattaa tutkia viimeinen seinävaate, jonka alla on purppurasormus. Taaimmaisen huoneen siirtokentän viereltä löytyy liimapaperi, jota ei kannata ottaa käteen, koska se ei lähde irti kuin Remove Cursella. Sen sijaan reppuun sen voi laittaa.

Syvennyksen viereinen siirtokenttä heittää toiseen huoneeseen, mutta avaa samalla tien jatkoon. Asettamalla sormuksen seinällä olevaan vastaavaan syvennykseen pääsee käytävään, jonka lattialta voi liimapaperin avulla kalastaa kaksi sormusta lisää (eli liimapaperi samalle laatalle kuin esineet).

Käytävän päässä olevan huoneen keskellä on illuusioseiniä, joiden seasta löytyy kolikko, haarniska ja viitta. Siellä on myös portaat seuraavaan huoneeseen.

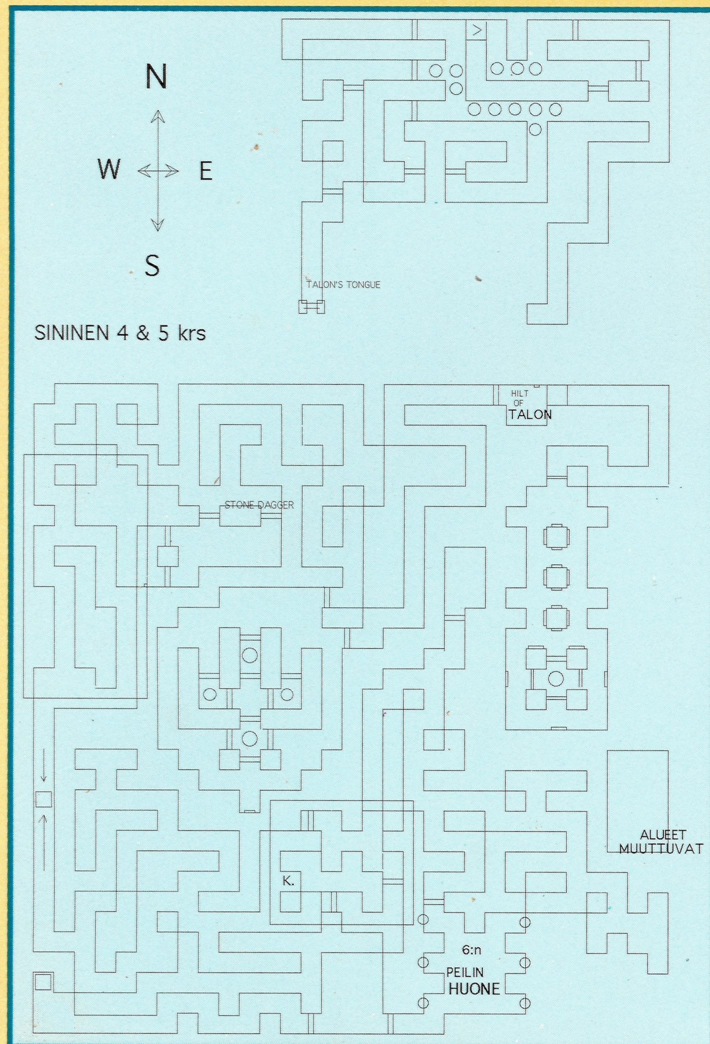
Seuraava huone on sekavin, se on pelkkiä siirtyviä seiniä, mutta asettelemalla esineitä sinne tänne saa paikan kartoitettua. Täällä on pari avuliasta jättiläistä sekä Insal, joka antaa ko-



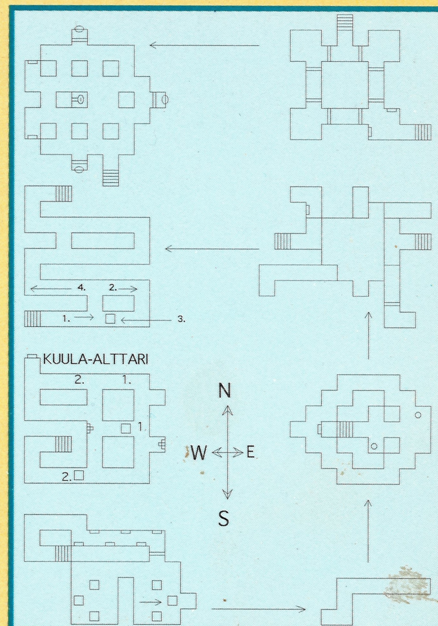
likon. Ojel-nimiselle jättiläiselle pitää antaa kaksi aikaisemmin löydettyä kolikkoa, ja hän antaa vastalahjaksi tärkeän avaimena toimivan kolikon. Lännessä on portaat seuraavaan huoneeseen.

Seuraavan ongelman muodostaa siirtokenttä, joka siirtää varoittamatta toiselle käytävälle. Ohita se käytävän puolivälissä olevan illuusioseinän kautta. Sitten saavut kahdelle kolikoilla avattavalle ovelle, jotka vievät samaan suuntaan. Paikalliset velhot ovat sen verran sitkeitä, että tallentaminen jokaisen taiston jälkeen on tarpeen.





Vihertävien verkkoseinien takana on kolme telinettä, joille pitää saada asetettua lasinen pallo (sphere of fire). Seinämät saa poistettua Distingerate-taialla tai pyörittelemällä seinämillä olevia punaisia levyjä. Lasipallot avaavat lännessä seinän, jolla riippuu iso sormus. Sormuksesta vetämällä joukko teleporttaa seuraavaan kerrokseen.



Tää on viimeinen taisto

Olet päässyt pelin viimeiselle temmellyskentälle.

Tulet huoneen keskelle, jonka jokainen ulosmenoväylä on illuusioseinää. Heti kun menet jonkin seinän lävitse, ne kaikki häviävät ja salamanterit hyökkäävät kimppuusi.

Viimeiseltä kentältä löytyy myös huone, jossa oleva näkymätön laatta vapauttaa Mind Flayereita sekä kristallipallo, jolla voi tutkailla varsin paikkansapitävää tulevaisuutta.

Alueen itäisellä reunalla olevan oven saa auki suuntaamalla Dispel Magic -taiat kahteen seinällä olevaan kolmioon. Pääpaha Dran Draggore löytyy ylhäisestä yksinäisyydestään portaiden yläpäästä ensimmäisen oven takaa vasemmalta.

Taistele toinen käsi nuolilla ja toinen hiirellä, väistä jokaisen iskun jälkeen jäämättä odottamaan tulosta. Starfire Scepter suojaa hetken Dranin tulihyökkäyksiä vastaan.

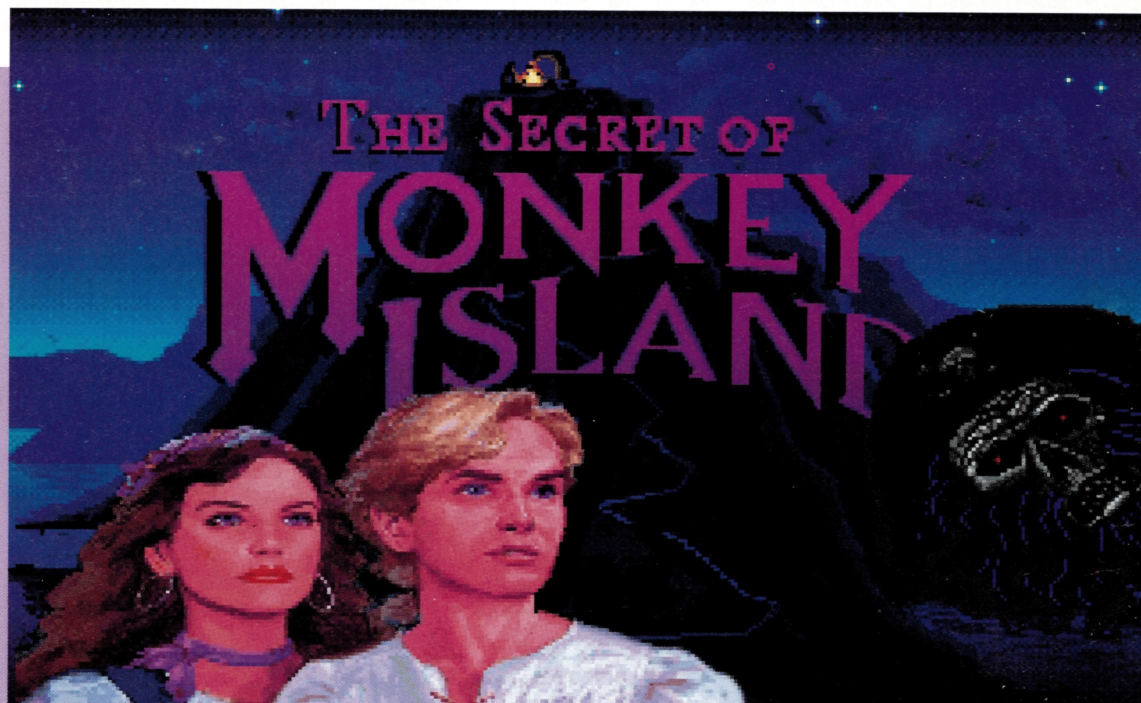
Puolivälissä tuoksintaa vastuksesi muuttuu lohikäärmeeksi ja olet noin kymmenen, viidentoista iskun päässä lopullisesta voitosta.

Ja lopulta lohikäärme makaa maassa selällään rintakehä avoimena, kita valuen vihreää limaa. Linna tuhotaan taikavoimin ja sankarit kehystetään kultaisiin kehyksiin. Se siitä.

HYVYYS!







Toiveammattina merirosvo

●● Monkey ykkönen on noussut uuteen kukoistukseensa ainakin saamiemme kysymysten määrästä päätellen. Päätimme lepuuttaa korviamme ja tyhjentää PelitSeis-palstaa ja julkaista koko ratkaisun. Siispä matkaan kohti Apinasaarta.



Guybrush Threepwood haluaa merirosvoksi ja on tullut Meleen saarelle hakemaan töitä. Tie nousee kuitenkin heti pystyyn: ennen kuin merirosvoksi voi tulla täytyy osoittaa olevansa tarpeeksi kyvykäs. Kaiken lisäksi Meleen saarta hallitsee pelottava LeChuck, joka on saanut kaikki paikalliset merirosvot miltei pissimään housuihinsa.

Kolme koetta

Lukaise sillan pielessä oleva juliste ja painu sitten Scumm Bariin, joka on täynnä merirosvoja. Puhele merirosvojen kanssa ja saat selville, että takahuoneen merirosvot osaisivat ehkä auttaa sinua.

Kerro viereisen huoneen merirosvoille, että haluat merirosvoksi. He sanovat, ettei merirosvoksi pääse sanomalla haluavansa sellaiseksi, vaan on suoritettava kolme koetta: miekkailu, varastaminen ja aarteen etsintä. Periaatteessa tehtävät voi suorittaa missä järjestyksessä tahansa, nyt kuitenkin käymme ensin käsiksi miekkailuun. Merirosvot kertovat, että sinun tulee hankkia miekka ja voitettava miekkamestari. Ensin tosin täytyy löytää treenaaja.



Jää odottamaan, että kokki lähtee keittiöstä. Kun kokki on häipynyt verhon taakse, kävele keittiöön, ja ota pöydältä lihanpalat ja pöydän alla oleva kattila. Kävele laiturille, jossa lokki on syömässä kalaa. Kävele aivan laiturin päähän ja astu irtonaisen laudan päälle: lokki lennähtää ilmaan. Lennätä lokkia kolme kertaa. Astu vielä neljännen kerran laudalle, jolloin lokki lähtee lentoon, ja ehdit ottaa kalan.

Miekkamestarin voittaminen

Lähde kävelemään kaupunkiin ja kysy kolmelta merirosvolta, onko heillä karttoja. He kysyvät, haluatko kaupunginhallituksen pöytäkirjan. Tarjoudu ottamaan yksi, jos saat kaksi kolikkoa. He suostuvat.

Lähde kohti kellon ali menevää tietä ja mene kujalle. Kun





olet huhuillut jonkin aikaa, tulee sheriffi paikalle ja kertoo, kuinka vaarallisia pimeät kujat ovat näin öiseen aikaan. Kun sheriffi lähtee, mene takaisin kadulle ja vankilaan. Kysy sellissä olevalta vangilta, haluaisiko hän jotain. Hän haluaa luonnollisesti vapauteen, mutta et voi vielä vapauttaa häntä, joten käy ostamassa hänelle kurkkupastilleja kaupasta. Pyydä kauppiaalta pastilleja, riennä takaisin vankilaan ja anna muutama vangille.

Mene voodooakan asunnolle ja nappaa kumiankka. Mene juttelemaan miehelle, jolla on papukaija olalla, mutta älä osta karttaa. Sitten takaisin vartiopaikalle ja sieltä polulle.

Sirkuksesta saa rahaa

Mene metsäaukiolle, jossa on sirkusteltta. Elävät tykinkuulat kiistelevät kumpi menee tykkiin. Tarjoudu auttamaan heitä ja kysy paljonko he tarjoavat. Kypäräksi kelpaa kattila.

Nyt tarvitset miekan, eli käy kaupassa ostamassa se. Palaa polulle ja sieltä sillalle, peikon saa lahjottua kalalla. Mene seuraavaksi miekkailun opettajan talolle.

Harjoitus tekee mestarin

Lue pihalla oleva mainoskyltti, mene ovelle ja koputa. Väittele miekkailun opettajan kanssa, että sinusta tulee parempi miekkailija kuin miekkailumestarista niin kauan, että hän suostuu treenaamaan sinua. Hinnaksi sovi 30 kolikkoa. Näytä hänelle myös miekkasi. Monen tunnin harjoittelun jälkeen alkaa opettajasi heitellä herjoja. Vastaile mitä huvittaa.

Mene polulle haastamaan riitaa merirosvojen kanssa. Opettele solvauksia taistelemalla niin kauan, että olet oppinut kaikki solvaukset ja niiden vastasolvaukset. (Solvauksia opit vastustajiltasi, ja solvaamalla vastustajiasi opit vastasolvauksia.) Kun olet oppinut kaikki voit mennä taistelemaan miekkamestarin kanssa, jonka löydät, kun menet kauppaan ja kysyt kauppiaalta miekkamestarista ja seuraat kauppiasta. Kauppias menee tienhaaraan, josta nappaat ohi kulkiessasi keltaisen kukan. Seuraa kauppiasta sillalle, ja jää odottamaan, että hän lähtee.

Pyydä miekkamestarilta, että saat jutella hänen kanssaan. Kun olet voittanut miekkamestarin, saat T-paidan, jonka viet baarissa istuville merirosvopäälliköille todisteeksi. Jos et voita, et ole vielä oppinut kaikkia solvauksia ja voit palata harjoittelemaan, ja sitten taas seuraat kauppiasta.

Varastelu

Yksi tehtävä on suoritettu, nyt kyselemme seuraavasta eli varastelusta (art of thievery). Merirosvot kertovat haluavansa, että varastat heille jonkun pienen esineen, esimerkiksi "monien käsien palvonnan kohteen", joka on patsas kuvernöörin palatsissa kaupungin ulkopuolella.

Nukuta kuvernöörin "puudelit" maustetulla lihalla, jonka saat, kun käytät keltaista kukkaa lihoihin. Koirat nukahtavat, ja pääset sisälle. Mene sisään oikealla olevasta ovesta. Sheriffi Shinetop huomaa sinut, ja seuraa perässä. Köytä sheriffi ja voit palata kaikessa rauhassa vankilaan. Anna myyräntorjunta-aine vangille. Tästä jalosta teostasi kiitollisena vanki antaa sinulle tätinsä leipoman porkkanakakun, josta löydät viilan.

Mene käymään kaupassa ja osta lapio. Palaa kuvernöörin taloon. Nyt pääset viilan avulla seinässä olevasta reiästä sisään. Kun olet saanut patsaan ja lentänyt oven läpi, sheriffi tulee syyttelemään sinua. Kuvernööri laskeutuu portaita pelastamaan sinut.

Mutta onni ei ole pitkäaikaista, sillä ulos lähtiessäsi osuu sheriffi taas tiellesi, ja heittää sinut ja patsaasi järveen. Koska et kuitenkaan halua jäädä järveen, nappaat patsaan kainaloon, ja kiipeät pois tikkaita pitkin. Kuvernööri tulee pelastamaan sinua ja huomaa, että olet selvinnyt järvestä ylös omin avuin. Rakkauskohtauksen jälkeen sinulla onkin huomattavasti suurempi halu saada kokeet suoritettua, joten lähdet suoraa päätä Scumm Baariin ja annat patsaan merirosvopäälliköille.

Aarteen metsästys

Kysy lisää aarteenmetsästyksestä. Merirosvopäälliköt kertovat, että sinun on löydettävä Meleen saaren legendaarinen kadonnut aarre ja tuotava se heille. Käy ostamassa aarrekartta papukaija olkapäällä seisovalta mieheltä.

Aarre löytyy, kun olet aikasi harhaillut metsässä ja päässyt aukiolle, jolla on pari luettavaa kylttiä. Kaiva aarre ylös lapiolla. Monen tunnin kaivamisen jälkeen löydät T-paidan, jota lähdet ylpeänä esittelemään merirosvopäälliköille.



Kuvernöörin kaappaus

Matkalla näet aavelaivan seilaavan kohti horisonttia. Vanhus kertoo että laiva vei kuvernöörin, jota ei enää varmaankaan nähtäisi. Kysy miksi, ja saat viestin. Lue viesti, ja mene sitten baariin. Baari on tyhjä lukuun-







ottamatta pöydillä lojuvia mukeja. Kerää kaikki mukit, ja kysy itkevältä kokilta, mikä hätänä. Kokki kertoo, että LeChuck on napannut kuvernöörin ja vienyt hänet aavelaivallaan. Kysy mitä voisit tehdä, ja kokki käskee hankkimaan miehistön ja lähtemään LeChuckin perään Monkey Islandille.

Mene keittiöön ja täytä yksi viidestä mukistasi grogilla ja lähde juoksemaan kohti vankilaa. Koska grogi sulattaa mukin melko nopeasti, joudut juostessasi vaihtamaan mukia muutaman kerran. Vankilassa sulata lukko grogilla. Kiitollisena vapaudestaan vanki lupaa tehdä mitä ikinä pyydät. Sano, että tarvitsisit miehistöä Monkey Islandin matkaa varten. Entinen vanki kuitenkin huijaa sinua vanhalla tempulla ja luistaa tiehensä. Kun olet lähtenyt vankilan ulkopuolelle, seuraa taas pätkä LeChuckin aavelaivan tapahtumia.

Päästä rottakin vapaaksi uusimalla grogitemppu ja mene voodoo-akan luokse kysymään tulevaisuudestasi. Hän kertoo, että sinun tulee mennä Monkey Islandille ja etsiä LeChuckin haamu, joka on syvällä Monkey Islandin uumenissa. Hän kertoo myös, että vain ikivanha juuri (an ancient root) on tarpeeksi voimakas tuhoamaan LeChuckin. Oikein valmistettuna juuri pystyy tuhoamaan aaveen kuin aaveen. Hän kertoo myös saarella asuvista ihmissyöjistä, jotka joko auttavat sinua, tai syövät sinut. Lopuksi hän käskee sinut lähtemään etsimään rakastettuasi ja varoittaa sinua.

Miehistön hankkiminen

Monkey Islandille ei pääse ilman laivaa ja miehistöä, joten käy miekkamestarin juttusilla ja kerro, että kuvernööri on kidnapattu. Hän ei usko sinua ennen kuin näytät hänelle saamaasi viestiä ja kerrot, että aiot hankkia laivan ja miehistön. Hän suostuu tulemaan mukaan ja sopii tapaamisesta satamassa.

Mene takaisin polulle ja ylhäällä olevalle saarelle. Kiipeä tankoon, ja liu'u kumiankalla kaapelia pitkin saarelle. Mene taloon ja puhu Meathook, talossa asuva merirosvo, mukaan miehistöösi. Hän ei kuitenkaan usko kapteeninkykyihisi ja pistää sinut testiin. Hän kertoo kauheasta hirviöstä, joka on pienen oven takana, ja käskee sinun koskea sitä. Pelottava hirviö onkin papukaija, jota koskettamalla saat Meathookin mukaan miehistöösi. Kiipeä takaisin mastoon, ja käytä kumiankkaa toiseen suuntaan.

Laivan hankkiminen

Mene takaisin polulle ja käytettyjen laivojen kauppaan. Kerro Stanilla, ettei sinulla ole paljon rahaa, ja hän esittelee sinulle Sea Monkeyn, ainoan laivan, jolla on koskaan purjehdittu Monkey Islandille. Stan ei kuitenkaan ole halukas myöntämään luottoa, mutta vihjaisee, että kauppias voisi olla halukas. Tarvitset lisää miettimisaikaa ja kun olet lähdössä Stan antaa sinulle korttinsa ja kompassin, jotta varmasti löytäisit takaisin.

Palaa kauppaan. Kysy kauppiaalta luotosta ja valehtele hänelle olevasi töissä. Kauppias hakee luottolapun kassakaapistaan ja kysyy ammattisiasi. Vastaa, että olet vasta saamassa töitä. Kauppias arvostaa rehellisyyttäsi, mutta ei kuitenkaan myönnä sinulle lainaa, vaan vie lomakkeen takaisin kassakaappiinsa. Olet kuitenkin jo katsonut kassakaapin yhdistelmän, joten usuta kauppias miekkamestarin luokse. Avaa kassakaappi vääntelemällä kahvaa samalla tavoin kuin kauppias.

Nappaa paperi ja palaa Stanin luo ja näytä hänelle paperia. Tingi aikasi laivan hinnasta ja lopulta Stan suostuu myymään sen 5000 kolikolla ja sanoo tuovansa sen laiturille. Mene siis kaupunkiin, jolloin tapaat Stanin, joka antaa sinulle laivan paperit ja merenkulkuoppaan. Otis, Meathook ja Carlakin tulevat paikalle ja juttelutuokion jälkeen olet pelannut ensimmäisen osan läpi.

Toinen osa: Matka

Matka alkaa loistavasti: miehistö ei haluakaan mennä pelastamaan kuvernööriä Monkey Islandilta, vaan mieluummin pikkuristeilylle Karibialle.

Mene hyttiisi ja ota pöydältä kynä ja mustepullo sekä laatikosta kirja. Lue kirjaa, joka osoittautuu kapteenin lokikirjaksi. Kirjan välistä löydät muropurkin kannen, jota on käytetty kirjanmerkkinä.

Mene ruumaan ja ota köysi ja ruutitynnyristä ruutia. Arkusta löytyy viiniä. Mene keittiöön ja ota kattila sekä kaapista paketti muroja, joiden seasta löytyy yllätyspalkinto. Katso palkintoa tarkemmin ja huomaat, että se onkin avain. Käy kokeilemassa avainta hytissäsi olevaan kaappiin. Kaapissa on arkku, josta löydät keittoreseptin ja kanelitankoja. Nyt sopan keittoon.

Käy hakemassa lippu mastosta ja mene keittiöön. Heitä pataan reseptissä mainitut ainekset eli mustetta, kumikana, muroja, kanelitankoja, merirosvolippu, 4 minttupastillia, 2 lorausta viiniä ja 3 hyppysellistä ruutia.

Kun kaikki ainekset ovat padassa, menetät tajuntasi, ja sillä aikaa voodooloitsu kuljettaa sinut Monkey Islandille. Herättyäsi heitä Stanin antama kortti tuleen ja mene hakemaan ruutia ruumasta. Pane kattila päähäsi ja ammu itsesi saarelle laittamalla köysi kanuunan tulilangaksi ja ruuti kanuunan piippuun. Olet päässyt toisen osan läpi.

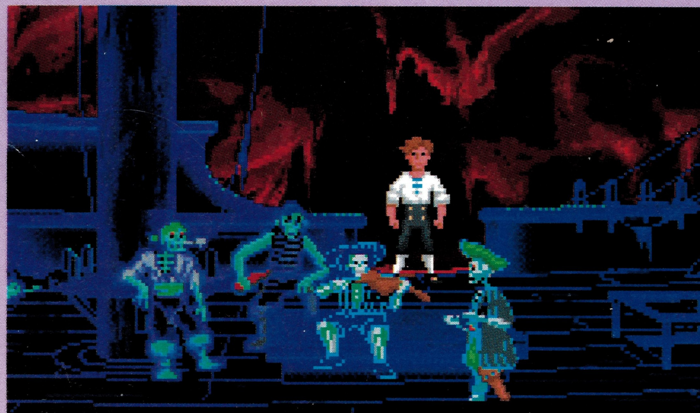


Kolmas osa: Monkey Island

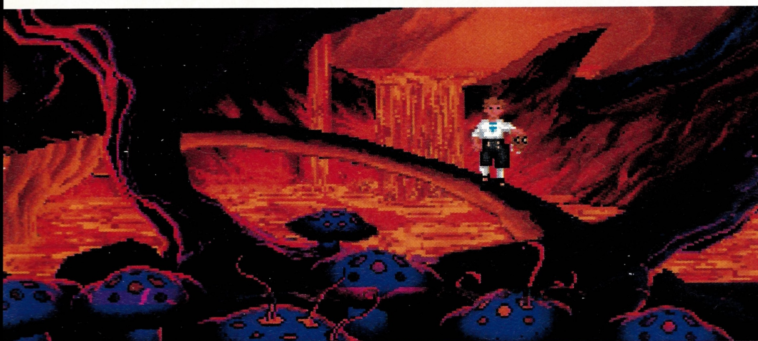
Ensimmäiseksi tapaat Herman Toothrotin. Lue puussa oleva viesti ja nappaa banaani. Kävele viidakkoon ja mene linnakkeeseen. Kaada kanuuna ja nappaa maasta kuula, ruuti, köysi ja kaukoputki. Mene takaisin viidakkoon.

Hae joen haarasta kiven alta viesti, lue se ja katso kiveä, joka osoittautuu piikiveksi. Aseta ruuti padolle ja tee kipinä käyttämällä piikiveä kuulaan. Vesi alkaa taas valua jokeen ja vie sinua jonkin matkaa. Kävele lammikolle ja ota köysi ja viesti. Palaa joenhaaraan ja kiipeä ylös kallioon hakattuja portaita pitkin.

Työntele ja vetele taideteosta niin kauan, että saat ylhäältä tönäissyn kiven osumaan banaanipuuhun, josta putoaa banaaneja. Löydät alhaalta taas viestin.



Tervetuloa aavebileisiin.



Mene rotkolle ja köysien avulla alas hakemaan airot. Sitten veneelle ja soutaen rannalle. jossa on jälleen viesti.

Ihmissyöjät

Mene alkuasukaskylään ja ota banaanit kulhosta. Kun olet lähdössä, tulee vastaasi kolme ihmissyöjää. Vastaa heille mitä haluat – he lukitsevat sinut kuitenkin koppiin. Ota kopista viesti ja kallo, ja pakene lattiassa olevan irtonaisen lankun kautta.

Palaa veneellesi ja souda alempana olevaan rantaan. Ota pullo ja palaa veneelle. Souda alimmalle rannalle ja etsi viidakossa liikkuva apina, jolle annat kaikki viisi banaaniasi. Apina seuraa uusien banaanien toivossa perässäsi aukiolle. Vedä toteemia nenästä, jolloin aitaan aukeaa aukko. Apina apinoi sinua ja pääset livahtamaan aukosta apinan roikkuessa toteemin nenässä. Nappaa keskellä oleva pieni patsas ja palaa veneellesi.

Nyt ihmissyöjien kylään. Anna patsas ihmissyöjille ja hae banaaninkeruulaite mökistä. Kun kävelet kylän keskustaan, näet Hermanin, joka harmittelee kadonneen banaaninkerääjänsä vuoksi. Anna kerääjä Hermannille, jolloin saat avaimen suureen apinaan. Ihmissyöjiltä saa navigointia käsittelevää kirjasta vastaan navigaattorin pään.

Palaa suuren apinanpään luo ja käytä avainta apinan korvaan, jolloin se aukaisee suunsa. Mene sisään ja kävele oikealle. Navigaattoripään nenä näyttää suuntaa.

Kaulakoru suojaa aaveilta

Päästyäsi perille suostuttele (uhkaile) navigaattoripää lainaamaan kaulakorunsa, ja mene vasta sitten laivaan. Aaveet eivät näe sinua kaulakorusi ansiosta. Mene luukusta alas. Ota aavekanalta aavehöyhen. Kutita sillä nukkuvan aaveen jalkoja pari kertaa, niin aave tiputtaa grogipullonsa. Ota se talteen.

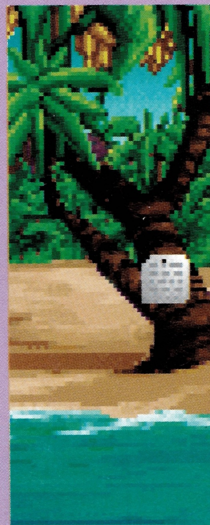
Mene kapteeninhyttiin ja käytä kompassiasi avaimeen. Palaa "eläintarhaan" ja avaa lattialuukku avaimella. Mene alas ja laita grogia rotankuppiin, käy ottamansa mömmöä astiasta ja kiipeä kannelle. Käytä mömmöä narisevaan oveen (oikealla), mene sisään ovesta ja nappaa seinällä olevat aavetyökalut. Avaa ruumassa oleva laatikko työkaluilla ja ota voodoojuuri.

Palaa kylään antamaan juuri alkuasukkaille ja saat vastalahjaksi suihkepullon. Mutta kun menet takaisin kokeilemaan pulloa käytännössä, laiva onkin kadonnut, ja aave kertoo, että kaikki ovat lähteneet kuvernöörin ja LeChuckin häihin Meleen saaren kirkkoon. Silloin miehistösi tulee paikalle. Sano, että heidän täytyy lähteä kanssasi Meleen saarelle ja olet päässyt kolmannen osan läpi.

Neljäs ja viimeinen osa

Mene suorinta tietä kirkkoon ja suihkuta voodoolitkua vastaan tulevien aaveiden päälle. Kirkossa keskeytä häät. Kun yrität käyttää voodoolitkua LeChuckiin, jää pullo jumiin ja LeChuck lyö sinua niin, että lennät Stanin käytettyjen laivojen kauppaan. Viippaa maasta ottamasi juuriolut LeChuckin päälle.

Ville Valpasvuo







Mikä se alttarilla seisookaan?

Herjaus-taulukot

Taulukosta ei ole apua, ennen kuin olet miekkaillut tarpeeksi ja oppinut kaikki herjat. Eli jos oikeaa vastausta ei vielä vaihtoehdoissasi ole, käytä vastaavaa herjaa seuraavaan merirosvoon ja saat oikean vastauksen.

Yleisherjat:
S: This is the END for you, you gutter-crawling cur!
V: And I've got a little TIP for you. Get the POINT?
S: Soon you'll be wearing my sword like a shish kebab!
V: First you'd better stop waving like a feather-duster.
S: People fall at my feet when they see me coming.
V: Even before they smell your breath?
S: I once owned a dog that was smarter than you.
V: He must have taught you everything you know.
S: You make me want to puke.
V: You make me think somebody already did.
S: Nobody's ever drawn blood from me and nobody ever will!
V: You run THAT fast?
S: You fight like a dairy farmer.
V: How appropriate. You fight like a cow.
S: I got this scar on my face during a mighty struggle!
V: I hope now you've learned to stop picking your nose.
S: Have you stopped wearing diapers yet?
V: Why, did you want to borrow one?
S: I've heard you are a contemptible sneak.
V: Too bad no one's ever heard YOU at all.
S: You're no match for my brains, you poor fool.
V: I'd be in real trouble if you ever used them.
S: You have the manners of a beggar.
V: I wanted to make sure you'd feel comfortable with me.
S: I'm not going to take your insolence sitting down!
V: Your hemorroids are flaring up again, eh?
S: There are no words for how discusting you are.
V: Yes there are. You just never learned them.
S: I've spoken with apes more polite than you.
V: I'm glad to hear you attended your family reunion.

Miekkamestari-herjat:
S: Every word you say is stupid.
V: I wanted to make sure you'd feel confortable with me.
S: I got the courage and skill of a master swordman!
V: I'd be in real trouble if you ever used them.
S: You are a pain in the backside, sir!
V: Your hemorroids are flaring up again, eh?
S: My last fight ended with my hands covered with blood.
V: I hope now you've learned to stop picking your nose.
S: I usually see people like you passed-out on tavern floors.
V: Even before they smell your breath?
S: I've got a long, sharp lesson for you to learn today.
V: And I've got a little TIP for you. Get the POINT?
S: There are no clever moves that can help you now.
V: Yes there are. You just never learned them.
S: My sword is famous all over the caribbean!
V: Too bad no one's ever heard YOU at all.
S: My tongue is sharper than any sword.
V: First you'd better stop waving like a feather-duster.
S: I hope you have a boat ready for a quick escape.
V: Why, did you want to borrow one?
S: Only once I met such a coward!
V: I'm glad to hear you attended your family reunion.
S: My name is feared on every dirty corner of this island.
V: Too bad no one's ever heard YOU at all.

SYVÄLLISIÄ SYYSTARJOUKSIA

Amiga/ST

Addams Family	195,-	/195,-
Adventures Compilation (kok.)	280,-	/280,-
Agony	220,-	/220,-
Airbus A 320 (1meg)	280,-/	
Amnios	220,-/	
Amos	360,-/	
Amos 3D	260,-/	
Amos Compiler	220,-/	
Another World (1 meg)	240,-	/240,-
Bane of the Cosmic forge (1 meg) 300,-		
Battle Isle Datadisk	159,-/	
Bonanza Brothers	220,-	/220,-
California Games 2	195,-	
Carl Lewis Challenge	195,-	/195,-
Castle of Dr Brain (1 meg, lisälevari)	290,-/	
Chart Attack	250,-	/250,-
Civilization	280,-/	
Conflict, Korea (1 meg)	240,-	
Conflict, Middle East (1 meg)	240,-/	
Daemonsgate	280,-/	
Dark Queen of Krynn (1 meg)	240,-/	
Death knights of Krynn (1 meg)	240,-/	
Dune (1 meg)	250,-	/250,-
Dynablasters	250,-	/250,-
EcoQuest (1 meg)	280,-/	
Elvira 2 (1 meg)	280,-/	
Elvira Arcade Game	220,-	/220,-
Epic	220,-	/220,-
Eye of the Beholder 2 (1 meg)	250,-/	
F15 Strike Eagle 2 (1meg)	260,-	/260,-
Final Whistle (Kick Off 2 Data)	110,-	/110,-
Fire & Ice	195,-	/195,-
Formula One Grand Prix (Microprose)	250,-	/250,-
Fort Apache	240,-	/240,-
Games92 Spain	195,-	/195,-
Giants of Europe (Kick Off 2 Data)	100,-	/100,-
Heart of China (1 meg)	290,-/	
Heimdall	290,-/	
Hero Quest	195,-	/195,-
Hero Quest - Return of the Witchlord (lisäosa)	149,-/	
Hook	220,-/	
Hostile Breed	240,-/	
Imperium	90,-	/90,-
Indy - Fate of Atlantis	220,-	
Indy Heat	195,-	/195,-
International Sports Challenge	220,-	/220,-
Jaguar XJ	220,-	/220,-
James Pond 2 Robocod	220,-	/220,-
Jimmy White Whirlwind Snooker	240,-	/240,-
John Madden American Football	240,-/	
King's Quest 5 (1 meg, lisälevari)	300,-	
Knights of the Sky (1 meg)	290,-	/280,-
Larry 5 (1 meg, lisälevari)	290,-/	
Lemmings 2	220,-/	
Links (vaatii kovalevyn)	300,-/	
Lords of the Rings	240,-/	
Lotus Esprit Turbo Challenge 2	220,-/	
Manager	220,-/	
Moonfall	195,-/	
Myth	195,-/	
No Greater Glory (1 meg)	260,-/	
Pacific Islands (Team Yankee 2)	240,-	/240,-
Parasol Stars	220,-	/220,-
Pinball Dreams	220,-/	
Pools of Darkness (1 meg)	260,-/	
Populous 2	260,-	/240,-
Project X	220,-	/220,-
Quest & Glory (kokoelma)	280,-/	
Railroad Tycoon (1 meg)	260,-	/260,-
Rainbow Collection	220,-	/220,-
Return to Europe (Kick Off 2 Data)	110,-	/110,-
Robin Hood (Sierra) (1 meg,lisälevari)	290,-/	
R-Type 2	195,-	/195,-
Secret of Monkey Island 2	229,-/	
Secret of the Silver Blades (1 meg)	240,-/	
Shadow Sorcerer (1 meg)	240,-/	
Sim Ant (1 meg)	280,-	/ 280,-
Simpsons	220,-	/220,-
Space Crusade	220,-	/220,-
Space Gun	220,-	/220,-
Space Quest 4 (1 meg, lisälev.)	300,-/	
Special Forces (1 meg)	280,-	/280,-
STOS 3 D		/280,-
Strike Fleet (1 meg)	250,-/	
Ultima 6 (1 meg)	260,-	/260,-
Utopia - The New Worlds (lisäosa)	125,-	/125,-
Vroom	220,-/	
Wayne Gretzky 2 (1 meg)	260,-/	
Willy Beamish (1 meg, lisälev.)	290,-/	
Winter Super Sports 92	220,-	/220,-
Winning Tactics (Kick Off 2 Data)	110,	-/110,-

PC - Pelit 3.5

10 Great Games (kokoelma)	300,-
Aces of the Pacific	300,-
Addams Family	240,-
Are We There Yet?	250,-
B-17 Flying Fortress	300,-
Bane of the Cosmic Forge	300,-
Carl Lewis Challenge	250,-
Castle of Dr Brain	290,-
Championship Manager	240,-
Chessmaster 3000	280,-
Civilization	300,-
Conquest of Longbow	300,-
Crisis in the Kremlin	300,-
Cruise for a Corpse	280,-
Darklands	300,-
Darkseed	300,-
Death Knights of Krynn	260,-
Dune	300,-
Dungeon Master	280,-
Elvira 2	290,-
Epic	280,-
Eye of the Beholder 2	290,-
F 117 A Stealtfighter 2	300,-
Falcon 3.0	360,-
Free D.C	280,-
Games92 Spain	235,-
Gateway	260,-
Global Effect	250,-
Grand Prix Unlimited	290,-
Gunship 2000	280,-
Hardball III	280,-
Heroes of the 357	290,-
HeroQuest	250,-
Hook	240,-
Indy - Fate of Atlantis	300,-
International Sports Challenge	260,-
Jimmy White Whirlwind Snooker	250,-
Larry 5	300,-
Laura Bow II - Dagger of Amon Ra	300,-
Lemmings Datadisk	145,-
Lemmings 2	260,-
Links 386 Pro	330,-
Links (kysy datalevyjä!)	300,-
Lure of temptress	250,-
NCAA Basketball	260,-
No Greater Glory	250,-
Obitus	280,-
Pacific Islands	280,-
Police quest 3	300,-
Populous 2	240,-
Secret of Monkey Island 2	280,-
Secret Weapons of Luftwaffe	300,-
- lisäosa Dornier DO 335	169,-
- lisäosa Heinkel He-162	169,-
- lisäosa P-38	169,-
- lisäosa P-80	169,-
Shadow Sorcerer	280,-
Shadowlands	250,-
Shuttle	350,-
Simpsons	240,-
Space Quest 4	300,-
Star Trek 25th Anniversary	280,-
Steel Empire	290,-
SuperTetris	280,-
Theatre of War	280,-
Their Finest Missions Datadisk	125,-
Toyota Celica GT Rally	240,-
Treasures of the Savage Frontier	280,-
Turtles 2 - Coin Op	220,-
Two Towers (Lord of the Rings II)	260,-
Ultima 7	300,-
Ultima Trilogy 2	300,-
Ultima Underworld	300,-
UMS 2	300,-
UMS 2 Planet Editor	195,-
Utopia	250,-
Wayne Gretzky 2 Canada Cup	280,-
Willy Beamish	300,-
Wing Commander 2	300,-
- lisäosa Special Operations	169,-
- lisäosa Special Operations 2	169,-
- lisälevy Speech Accessory	169,-
World Tennis Championships	280,-

Commodore 64

kasetti/disketti

2 Hot 2 handle (kokoelma)	130,-	/195,-
3D Construction Kit	195,-	/195,-
Addams Family	85,-	/120,-
Air/Sea Supremacy		/195,-
Bonanza Brothers	85,-	/135,-
Budokan		/109,-
Chart Attack (kokoelma)	125,-	/195,-
Creatures 2	85,-	/120,-
Darkman	77,-	/120,-
Death Knights of Krynn		/195,-
Die Hard 2	85,-	/125,-
Dynablasters	125,-	/159,-
Elvira Arcade		1195,-
Euro Football Champ	85,-	/120,-
Gateway to Savage Frontier		/195,-
Hero Quest	77,-	/120,-
Hero Quest - Return of the Witchlord (lisäosa)	45,-	/65,-
Hudson Hawk	77,-	/120,-
Indy Heat	85,-	/125,-
Moonfall	85,-	/125,-
Pitfighter	77,-	/120,-
Power Hits (10 pelin kokoelma)		/220,-
Rainbow Collection	109,-	/146,-
Rodland	77,-	/120,-
Simpsons	85,-	/135,-
Smash TV	85,-	/125,-
Space Crusade	85,-	/125,-
Space Gun	85,-	/125,-
Soccer Stars	125,-	/195,-
Turbo Charge	85,-	/125,-
Turtles 2 - Coin Op	85,-	/120,-
Ultima 6		/195,-
Ultima Trilogy 2		/240,-
W.W.F Wrestling	77,-	/120,-

PC:LLE HYÖDYKSI

VÄKEVÄ JULKAISUPAKETTI
GeoWorks Ensemble 1.2 SF **1495,-**
- kokonaan suomenkielinen, sisältää helppokäyttöiset ja monipuoliset julkaisu-, grafiikka-, organisaatio- ja kalenteri/muistikirjaohjelmistot ja hyvän käsikirjan.

SEKÄ VIELÄ TEHOKKAAMPI KOKONAISUUS
GeoWorks + kolme erillistä kirjasinpakettia ja leikekuvapaketti erikseen hankittuna yhteensä 2485,-
NYT YHDESSÄ **1990,-**

Muita mielenkiintoisia:

Memory Mate 120,-
- Näppärä päivyri/muistikirja ohjelmisto Jenkeistä

Kid Pix 290,-
- hyvä, helppokäyttöinen piirrosohjelma nuorille käyttäjille

Paintshow Plus 250,-
- kätevä piirto-ohjelma, scanner-yhteensopiva, kuvia voi siirtää muihin ohjelmiin, hyvä kirjoitintuki

JOYSTICKIT

Fighter 902	**79,-**
Tac-2	**100,-**
Navigator	**129,-**
Arcade	**149,-**
Zipstick	**149,-**
Pro 9000	**149,-**
Pro 9000 Deluxe	**199,-**
Apache 1	**159,-**
Gravis	**240,-**

PC-TIKUT

Warrior 5	**149,-**
Mach I Plus	**199,-**
Mach II	**229,-**
Mach III	**269,-**
Gravis	**295,-**
Flightstick	**340,-**

Syyskuun huimat uutuudet

Tarjoukset voimassa POSTIMYYNNISSÄ tämän kuun loppuun

Triosoftin syyskuun huimat uutuudet!

JAMES POND 2 - ROBOCOD
Commodore kasetti 75,- disketti 109,-

RED ZONE
Amiga 199,-

CRAZY CARS III
Amiga tai ST 199,-

GAMES '92 ESPANA
Amiga tai ST 195,- PC 3.5" 235,-

AIR WARRIOR
mukana kilpailussa parhaan lentosimulaattorin tittelistä
Amiga tai PC 3.5" 249,-

SPECIAL FORCES
PC 3.5" 249,-

ETERNAM
PC 3.5" 249,-

B-17 FLYING FORTRESS
PC 3.5" 279,-

INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS
PC 3.5" 260,-

Triosoftin syyskuun huimat uutuudet!

Joka kuukausi meillä on lisätarjouksia. Syyskuussa nämä. Taaskin tavaraa on rajoitetusti, ripeä toiminta kannattaa. Tuntuuko sinusta joskus siltä, että tilaat Triosoftin lisätarjouksia, mutta jäät ilman? Muut ovat siis ehtineet ensin. Vanha lännen laki: Vain nopeimmat selviytyvät.

AMIGA

4D Sports Boxing	80,-
4D Sports Driving	100,-
Badlands	60,-
Bloodwych	50,-
Champion of the Raj	60,-
Double Double Bill (kokoelma, 1 meg)	120,-
Fool's Errand	50,-
Frenetic	50,-
Intact	60,-
Interphase	30,-
Jahangir Khan Squash	50,-
Megalomania	120,-
Ninja Warriors	50,-
Paperboy II	80,-
Passing Shot Tennis	50,-
Projectyle	50,-
Shockwave	50,-
Turbo Trax	39,-
Vengeance of Excalibur (1 meg)	120,-
Welltris	80,-
Wolfpack (1 meg)	120,-
Wonderland	150,-
Xiphos	30,-

PC 3.5"

50 Great Games (kokoelma)	199,-
Back to the Future III	60,-
Battle Master	80,-
D/Generation	120,-
Drakkhen	60,-
Faery Tale Adventure	80,-
Kristal	60,-
Larry 5 EGA	200,-
Menace	60,-
Moto Grand Prix	50,-
Mystical	40,-
Nevermind	40,-
Paperboy II	100,-
RBI2 Baseball	80,-
Realms	150,-
Rise of the Dragon EGA	120,-
Theme Park Mystery	50,-
Ultima VII	250,-

TRIOSOFT LISÄTARJOUKSET

ÄÄNIKORTIT

Vahvin peruskortti THUNDERBOARD	800,-
Suomen suosituin SOUND BLASTER 2.0	995,-

Blasterin kanssa Warrior 5 -joystick kaupan päälle.

Tehokkaampi pakkaus SOUND BLASTER PRO II MIDI	1695,-
16-bittisen äänen mestari PRO AUDIO SPECTRUM 16	1995,-
Väkevä paketti SOUND BLASTER 2.0 + minikaiuttimet paristo/verkkokäyttöisellä vahvistimella	1100,-
Minikaiuttimet erikseen	280,-



TRIOSOFT

PL 78 33211 TAMPERE
ark. 10 - 18, lauantai 9 - 15
Voit soittaa meille myös aukioloaikojen ulkopuolella - vastaamme jos olemme puhelimen ääressä!

LIIKKEET:

Kuninkaankatu 10
33210 TAMPERE
931-130 292

Kultarikontie 1
01300 VANTAA
90 - 835 566

Tämän ilmoituksen hinnat ja tarjoukset ovat POSTIMYYNTIHINTOJA.

TILAUSKORTTI

Tilaan seuraavat tuotteet	HINTA	DISKETTI	KASETTI
Varalle, jos jokin on loppunut kesken			

Mikro ______
Nimi ______
Osoite ______
Postinumero ______
Paikkakunta ______

______
Alle 18-vuotiaalta huoltajan allekirjoitus

Lähetyksen hintaan lisätään toimituskulut 30 mk.

TRIOSOFT MAKSAA POSTIMAKSUN

TRIOSOFT
Sopimus 33520/3
33003 TAMPERE



● ● Vanhempi pelaajakaarti aina muistelee posket kyynelissä "Niitä vanhoja hyviä aikoja", kun miehet oli rautaa ja pelit viisi kiloa. Yhdessä vertaillaan Commodoren ja Atarin ensimmäisten joystickien käsiin tekemää arpikudosta ja nyökytellään, että kyllä se Radar Rat Race oli jotain.

Vanhat kamalat ajat

Tässä päivänä muutamana löysin pinkan ikivanhoja pelilehtiä ja selailin niitä nostalgiamielessä. Menneiden aikojen "ihanuudet" palasivat kirkkaina mieleen, joten kerääntykää juniorit rinkiin niin setä kertoo karmeita tarinoita. Osaatte meinaan arvostaa nykyajan ihmeitä.

Eka kerta

Peleissä ei pahemmin ollut valinnanvaraa. Ekaa kertaa peliostoksilla ostaa räväytin kerralla 50 prosenttia kotikaupunkini Mustan Pörssin kuusnelospeleistä. Varastonpuolikas oli yksi tasohyppelypelin esi-isistä eli **Manic Miner**. Samaan pakettiin pantiin Commodoren kädensärkijä-ilotikku, joka ergonomisesti oli sitä luokkaa, että kirjaimellisesti pelattiin niin että veri lensi.

Manic Miner oli teknisesti oikea ihmepeli. Siinä oli uskomattomat kaksikymmentä kenttää ja musiikkiakin alussa. Ja kyllä sitä sitten pelattiinkin.

Seuraava peli olikin koko maailmaa kohauttanut grafiikalla varustettu seikkailupeli **The Hobbit**. Sen tilasin Toptronicista, jonka koko pelinimikemäärä liikkui tuolloin kymmenen-kahdenkymmenen välissä (kaikki koneet, niin kuin Spectrum, Oric ja muut kovat).

Häpeän tunnustaa, mutta tuolloin oletin, että tekstiseikkailu tunnistaa kaiken, minkä siihen kirjoittaa. Varmaan näiden traumojen seurauksena en sitten enää ole tekstipeleihin koskenut.

Omia ideoita?

Kyllähän pelivalikoima alkoi siitä sitten laajeta. Kieltämättä on totta, että tuolloin tehtiin todella oivaltavia ja omaperäisiä pelejä, mutta ei niitä ollut kuin korkeintaan yksi kahdestakymmenestä. Jokaista **M.U.L.E.a**, **Gateway to Apshaita** ja **Loderunneria** kohti oli niin käsittämättömiä, alkeellisia ja surkeita pelejä, ettei niitä kukaan ottaisi enää edes ilmaiseksi.

Nykyään **Kick-Offeilla** ratsastavan **Ancon** edeltäjä **Anirog** (**Flight Path 737** vainosi vielä Amigaakin) muun muassa näytti erikoistuneen surkeisiin kopioihin suosituista peleistä ja jopa sellainen nykyinen jättifirma kuin **Ocean** on tuottanut uskomatonta roskaa. Ajan henki näyttää olleen se, että jos joku teki myyvän pelin, 10+ firmaa teki siitä lähes identtisen version eri nimellä.

Eri versioita **Defenderistä, Donkey Kongista, Pac-Manista** ja vastaavista oli liikkeellä kuin **Arkanoid**-klooneja vähän aikaa sitten. Olihan sitten vastapainoksi kyllä **Archonit, M.U.L.E.t, Raid On Bungeling Bayt** ja muut kuuluisat klassikot.

Silloinen perspektiivi oli vähän vaatimaton. Muun muassa **Ultima II** tuntui käsimättömän isolta peliltä, se kun vei kuusnelosen levyn KUMMATKIN PUOLET eli noin 140 kilotavua. Eipä siksi ole ihme, kun **Pasi Hytönen** kirjoitti Macin massiiviisesta **Cosmic Osmo** -pelistä hämmästyksestä soikeana, että "Cosmic Osmo vie massiiviset 3 megatavua" eikä tästä monta vuotta ole.

Konepuolta

Ette varmaan enää muistakaan, mikä on "kasettiasema". Se on sellainen laite, joka latasi (jos ei taas vaihteeksi ollut säädöt päin hemmettiä) esimerkiksi Hobbitin aikaan 15 minuuttia. Sitten kehitettiin turbolaturit. Lataus sujui kyllä nopeasti, mutta äänipäiden säädöt ja puhtauden merkitys kasvoivat kymmenenteen potenssiin. Ja sitten tulivat multi-load-kasetit..., mutta pikku hiljaa olen jo onnistunut unohtamaan ne, joten antaa olla.

Niinpä sitten sijoitin levyasemaan. Eihän siinä muuta vikaa ollut, paitsi että turbottu kasetti voitti sen nopeudessa. SS/SD-lerppuja ostin tutulta kauppiaalta alehintaan 25 markkaa kappale, mikä nykyrahassa lienee jotain 40–50 markan paikkeilla. Repikää siitä. Vertailun vuoksi kerrottakoon, että vuoden -85 paikkeilla yksi kolmepuolikas korppu (yksipuolinen) maksoi hilpeät 70 silloista rahaa. Jos hintataso olisi nykyään samaa luokkaa, niin eipä olisi piraateilla varaa kopioida.

Mikä on muuttunut?

Kaikesta tästä ihanuudesta ei ole kuin jotain kahdeksan vuotta itse asiassa, vaikka kuulostaisikin siltä että Manic Mineriä pelattiin Kannaksen korsuissa ennen vartioonmenoa. Olihan se nostalgiassa vellominen kivaa, mutta kyllä näin on marjat, että nykyään voi pelata pelejä, joista kymmenen vuotta sitten ei osannut edes uneksia. Jotain vanhan ajan pioneerihengestä olisi kyllä saanut säilyä, liian harvasta pelistä paistaa tänä päivänä sellainen Rakkauden Työn henki. Kylmä projektiluontoisuus ei ole sama asia.

Ei menneisyyteen enää kannata kuikulla tippa silmässä, mutta eipä sen paremmin myöskään haaveilla tulevaisuudesta täynnä CD-ROM-virtuaalitodellisuuspelejä. Ken tietää mihin suuntaan huulilla oleva laserinvaasio pelejä muuttaa? Nykyisyys tarjoaa aivan riittävästi.

Törmäsinpä muuten hyvään, Amigalle tehtyyn PD-versioon **Omega Racesta**. Se kertoo pähkinänkuoressa jotain alan kehityksestä: VIC-20:ssä muutaman kilon syönyt peli pyörii vain megatavun Amigassa.



Ajat muuttuvat arvot aikojen mukana

PELI henki

●● Mennävuosina pelejä ja tietokonepelejä erityisesti syytettiin kilvan väkivaltaisuudesta ja elävästä elämästä vieraantumisesta. Space Invadersin ja Pac Manin uskottiin nävertävän nuorison moraalista selkärankaa siinä missä rock-musiikin tai nykytaiteenkin. Vaan kuinkas sitten kävikään?

Vilkaiskaapa mitä tahansa tämän lehden pelimainosta. Kymmenien, jopa satojen pelien valikoimista löytyy parhaimmillaankin vain muutama perinteinen toimintapeli. Verratkaa tulosta esimerkiksi vanhaan kunnon Pelit 1987 -kirjan sisällysluetteloon. Mitä ihmeen kummajaisia olivat esimerkiksi "sokkelo- ja tasopelit" tai tuolloin niin suositut "ampumapelit"? Myös mennävuosien pelimainokset kertovat samaa tarinaa.

Pelien suunnittelijat ovat mitä ilmeisimmin ottaneet saamansa kritiikin itseensä. Nykyiset valikoimat pursuavat tervehenkisiä urheilupelejä sekä ihan oikeasti aivoja rassaavia strategia- ja seikkailupelejä. Lähimmäs edes jonkinmoista väkivaltaa pääsee Wing Commanderin ja Falconin kaltaisissa simuissa, mutta nehän ovatkin Yhdysvaltain presidentin ja USAF:n erikoissuojeluksessa.

Silkka viihde, tietokonepelien Dallasit ja Twin Peaksit loistavat poissaolollaan.

Viides valtiomahti jyrää

Amerikkalaisten keski-ikäisten kukkahattutätien ohella pelien sisältöön ovat vaikuttaneet myös muut tahot. Jotkut heistä jopa pelaavat joskus.

Vaikka näin Pelit-lehteä lukiessa ei siltä välttämättä tunnu, tietokonelehtien toimittajilla, erityisesti peliarvostelijoilla, on yllättävän paljon valtaa. Pelien suunnittelijat tietävät, että jos heidän tuotteensa saa alan lehdissä huonot arvostelut, se ei käy kaupaksi.

Pelit suunnitellaan siis arvostelijoiden eikä suinkaan pelaajien maun mukaan. Käykää vaikka seuraamassa modernia teatteria tai vierailkaa jossakin nykymusiikin konsertissa, niin huomaatte miten maailma toimii.

Kriitikoiden ohella pelien sisältöön vaikuttavat, yllättävää sinänsä, peliohjelmoijat itse. He haluavat tietysti tehdä pelejä, joista itse pitävät. Mutta vastaako ohjelmoijien ja arvostelijoiden maku pelaajien makua? Rohkenen epäillä.

Nopea vilkaisu kollegoihin ja uran varrella haastateltuihin ohjelmoijiin kertoo, että pelit tehdään kaksi-kolmekymppisten koulutettujen uroiden tarpeisiin. Pelaajien ikähaitari heiluu puolestaan kymmenen ja kuudenkymmenen välillä, koulutusta eli ei, eikä pelihimo katso sukupuolta.

Älkää siis kuvitelkokaan itse päättävänne, millaisia pelejä pelaatte!

Palaute oikeaan osoitteeseen

Mutta miten kertoa peliohjelmoijille, millaisia pelejä pelaajat haluavat koneissaan pyörittää? Eräs tapa on jo yleisessä käytössä. Pelit-lehden postilaatikko pullistelee kirjeitä, joissa pelaajat purkavat tunteitaan. Nämä mielenilmaukset luetaan huolella ja ne vaikuttavat lehden sisältöön ja sitä kautta välillisesti myös peleihin. Mutta moniko on lähettänyt noottinsa suoraan pääkallonpaikalle – päivän pilaajaksi tai pelastajaksi osoittautuneen pelin tekijöille?

Maailmalla asiakkailta tuleviin haukkuihin suhtaudutaan toisin kuin täällä Koto-Suomessa. Jos meillä erehtyy sanomaan kauppiaalle, että nämä tomaatit ovat mätiä, saa mädän tomaatin päin näköään. Avoimilla markkinoilla moiseen ei ole varaa. Eräskin amerikkalainen johtaja ylpeilee viettävänsä päivittäin tunnin asiakkaiden valituksia lukien. Suurin osa hänen yrityksensä uusista tuoteideoista syntyy nimenomaan asiakkailta saadun palautteen pohjalta.

Valituksia tulee aina. Jotkut ottavat niistä opikseen – jotkut eivät. Esimerkiksi Kolmostelevisio osoittaa uskomatonta sitkeyttä yrittäessään yhä uudelleen pudottaa Star Trek the Next Generationin pois ohjelmistostaan. Vain saadakseen niskaansa vihaisten katsojien kirjeiden ryöpyn.

Ekopelit muovaavat asenteita

Paitsi vanhat perinteiset asenteet, myös arvojen muutos näkyy tietokonepeleissä siinä missä muussakin kulttuurissa. Kun vielä 80-luvulla vihulaislaivueet höökivät ulkoavaruudesta tai rautaesiripun takaa, herran vuonna 1992 possautetaan ydinohjuksella ympäristöä raiskaavan naapurin teollisuus pois pelistä. Delfiinit hyppäävät yhä useamman pelilaatikon kannessa.

Kuten sanottu, pelejä tekevät ja niiden kohteena ovat alle kolmekymppiset. Ei siis ihme, että huoli yhteisen ympäristömme suoritustilasta näkyy yhä useamman pelin juonen juonteissa. Mutta toisen maailmansodan uhkakuviin juuttunut vanhuspolvi kieltäytyy allekirjoittamasta lepsuintakaan ympäristösopimusta.

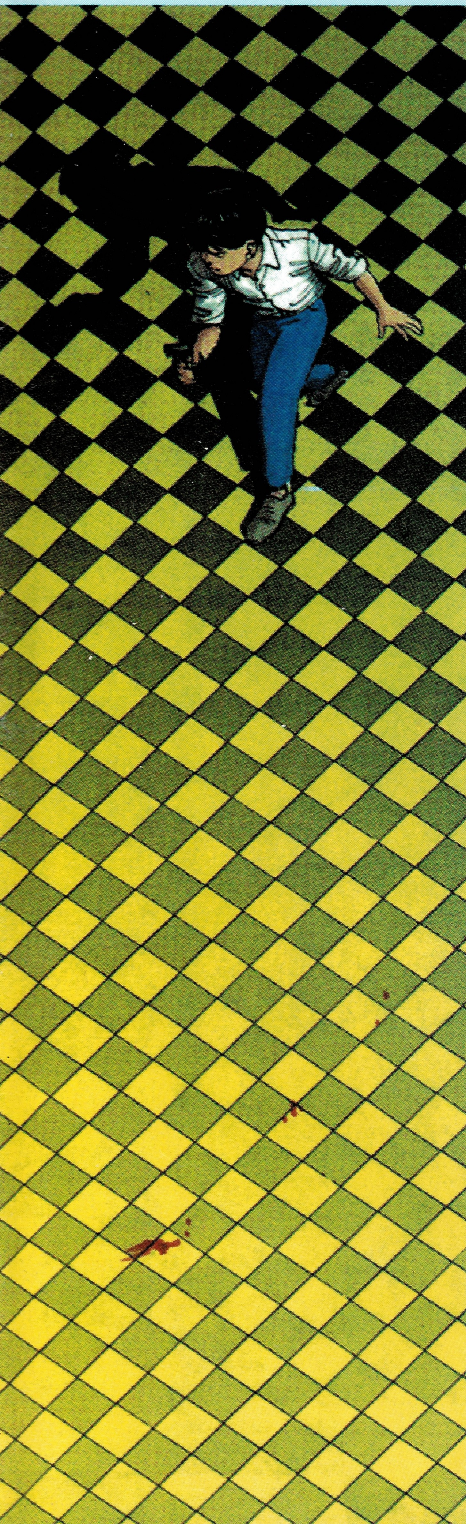
Toivoa kuitenkin on, jos varttumassa oleva pelaajasukupolvi ehtii tarttua vahvaan vallan kahvaan ennen lopullista tuhoa. He (te) ovat oppineet **Balance of the Planetista**, että tilanne on vakava, muttei välttämättä toivoton. Kunhan jotain tehdään nyt eikä kolmaskymmenesensimmäinen päivä. **SimEarth** on näyttänyt, että tätä menoa ihminen katoaa maapallon pinnalta, ja tilalle nousee jokin rotan ja torakan risteytys. **Global Effect** on puolestaan todistanut, etteivät pelkät julkilausumat riitä. Joskus on oltava rohkeutta iskeä jopa asein ympäristöstä piit-

taamattomien yritysten ja valtioiden kimppuun.

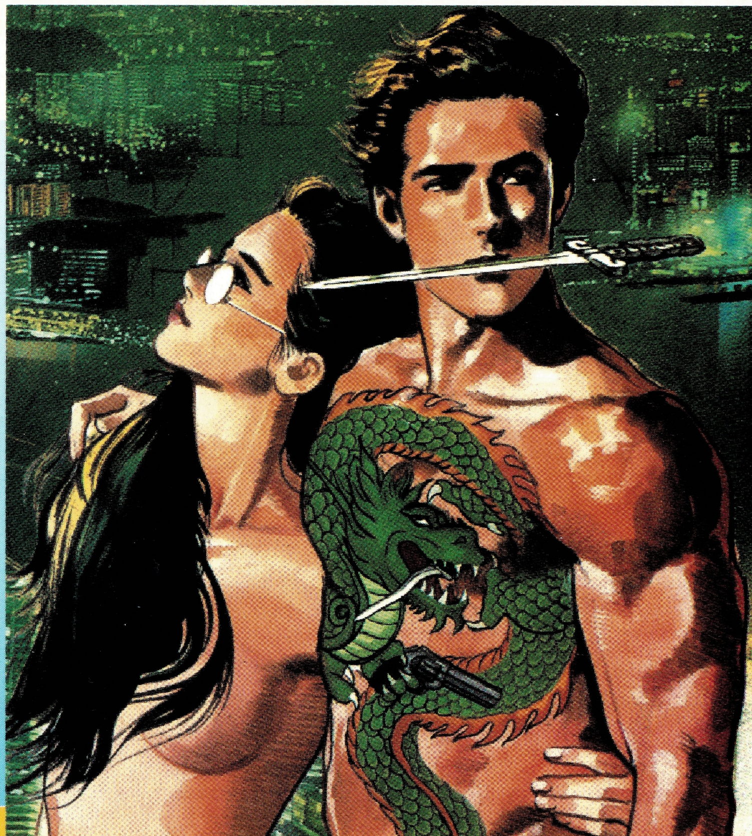
Vaan miksi varoittaa nomenklatuuria kertomalla, mitä on tekeillä. Huomatkoon asian itse, jahka on jo liian myöhäistä tehdä milleen mitään.

Wexteen, velho

Akira



Crying Freeman



Japanilaista ostamaista

Suomenkielinen sarjakuvatarjonta on kohentunut viime vuosina huomattavasti, mutta suomennosten joukkoon on siitä huolimatta jäänyt katanan mentävä aukko.

Sarjakuvien maailmassa on kolme suurvaltaa. Yhdysvallat supersankareineen ja britti-lainoineen, Ranskan-Belgian akseli Hergeineen, Franquineineen ja Moebiukseineen – sekä Japani.

Japanissa kulutetaan enemmän sarjakuvaa kuin missään muualla maailmassa. Sitä piirretään kaikenikäisille ja -laisille lukijoille. Satojen miljoonien varakkaiden ihmisten kielialueella kannattaa piirtää tarinoita niin 10-vuotiaille hevostytöille kuin keski-ikäisille pornoeläimillekin.

Muutaman huonosti valitun esimerkin nimissä japanilaiseen sarjakuvaan on kuitenkin isketty samurai-väkivallan ja teinipornon leima, ja tämä on pelottanut länsimaisia kustantajia. Suomessakin on nähty vain sinänsä erinomainen **Poika Hiroshimasta**. Lisäksi japanilaisen sarjakuvan kääntäminen on tavallista työläämpää, sillä japaninkieliset kirjoitusmerkit on usein nivottu kuvien osaksi. Myös sivujen suunnat joudutaan monasti kääntämään peilikuvikseen. Japanilaiset lukevat kirjansa oikealta vasemmalle, ja kun sikäläinen sarjakuva käännetään etenemään meikäläisittäin vasemmalta oikealle, sivujen sommitelmat menevät täysin sekaisin.

Viime vuosina japanilaista sarjakuvaa on kuitenkin alettu vähitellen kääntää englanniksi. Tällä rintamalla on kunnostautunut erityisesti **Viz Comics**. Sen valikoimiin ovat perinteisten avaruusoopperoiden ohella kuuluneet sellaiset **Ryoichi Ikegamin** eri kirjoittajille piirtämät herkut kuin **Mai the Psychic Girl**, **Crying Freeman** sekä **Sanctuary**.

Ikegamin töiden menestyminen Amerikoissa on varsin yllättävää. Sarjakuvat ovat paljon pidempiä kuin keskivertojen voi kuvitella suosiolla lukevan, juonenkulut vaativat aivotyötä, ja etenkin Sanctuaryn ymmärtämiseksi on tunnettava Japanin sisäpolitiikan kiemuroita.

Mai the Psychic Girl kertoo yli 700 sivulla 14-vuotiaasta tytöstä, joka on perinyt äidiltään huomattavat parapsykologiset voimat, sekä siitä miten hän kasvaa näiden voimien mukanaan tuomaan vastuuseen. Crying Freeman on puolestaan hypnoottisesti ehdollistettu salamurhaaja, joka itkee surmattuaan uhrinsa.

Vasta ilmestymisensä aloittanut Sanctuary on realistinen tarina kahdesta nuoresta japanilaisesta miehestä, jotka ovat kyllästyneet seniilien ukkojen johtoon maassaan. Toinen ryhtyy poliitikoksi tavoitteenaan päästä pääministeriksi alle 40-vuotiaana. Toinen liittyy japanilaiseen mafiaan, yakuzaan, järjestääkseen ystävänsä tarvitseman taustatuen ja rahoituksen. Miksei elävässä elämässä koskaan tapahdu mitään tällaista.

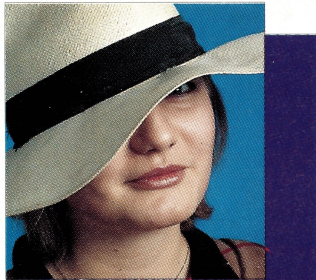
Muita mainitsemisen arvoisia englanniksi julkaistuja japanilaisia sarjakuvia ovat **Koiken** ja **Kojiman** klassinen samuraitarina **Lone Wolf and the Cub**, **Dark Horsen** kustantama **Johji Manaben** tyylikäs avaruusooppera **Outlanders** sekä tietysti **Katsuhiro Otomon Akira**, jonka taustalla vaikuttaa Tokiossa joulukuun kuudentena 1992 räjähtäneen ydinpommin käynnistämä kolmas maailmanpalo. Itse sarja sijoittuu paukun jäljiltä uudelleenrakennettuun Neo-Tokioon.

Lehtinä tässä mainittuja sarjakuvia ei enää tahdo löytyä, mutta kokoelmia voi yrittää kysellä hyvin varustetuista sarjakuvaliikkeistä. Onnea metsästykseen.

PELIT posti

"Ja mitä se maksaa" päättyvät hyvin, hyvin monet kirjeet koneitten korjausta koskevat kirjeet. Maksaahan se, riippuen paikkakunnasta, laitteesta, viasta, liikkeestä jne. Eli mahdotonta vastata. Soittakaa (tai käykää) ja pyytäkää kustannusarvio, mieluiten vielä kirjallisena. Sen korjaamot ovat velvollisia pyydettäessä antamaan. Uusien koneiden ja lisälaitteiden hinnat vaihtelevat ja vaihtelevat ja vaihtelevat, seuratkaa tarjouksia!

Ja osoite on entinen:
Pelit-lehti
Posti
PL 64
00381 HELSINKI



Kierrätys kunniaan

Aina on ollut puhetta piratismin huonosta vaikutuksesta pelimarkkinoihin. Esimerkiksi alkuperäisen pelin korkea hinta, virukset jne. Siksi olisi hyvä, jos te siellä Pelit-lehdessä avaisitte esimerkiksi alkuperäisten pelien kierrätyspalstan peli pelistä -periaatteella.

Piraatit suohon

Hieno idea. Mutta mutta. Meillä ei valitettavasti ole aikaa toimia postittajina. Ja meitä tarvittaisiin välikädeksi, jotta piratismi olisi poissuljettu, jotta viruksia ei leviäisi, ja toisaalta, jotta jokainen varmasti saisi pelinsä.

Onko ideaa?

Olisiko peliyhtiöillä tai pelejä myyvillä liikkeillä ideaa valmistaa koostetta eri peleistä videofilmille? Videokasetin voisi vuokrata/ostaa edullisesti, tai muuten vain seurata liikkeen televisiosta harkitessa ostostaan.

Katse tulevaisuuteen

Pelitalot tekevät markkinointikäyttöön videofilmejä uusista, tulossa olevista peleistään. Ne ovat kuitenkin aina pelitalokohtaisia, eli niitä käyttävät kai lähinnä maahantuojat ja me. Kukaanhan ei tietenkään estäisi kopioimista useampaa pätkää samalle videolle... Kommentoikaahan, peliyhtiöt ja liikkeet!

ST uuteen nousuun

Miksi Suomessa ei ole melkein mitään ST:n pelejä? Englannissa on vaikka millä mitalla. Miksi pelejä ei voisi tuoda Englannista?

ST is the best

ST:n tilanne on Suomessa se, mikä on, ja menossa Englannissakin huonompaan suuntaan. Suosituimmat pelit varmasti saa Suomestakin, kun osaa mennä oikeaan liikkeeseen tai ottaa yhteyttä maahantuojiin. Suomeen pelit tulevat pääasiassa nimenomaan Englannista.

Peli Englannista

Minulla on PC ja olen ostamassa erästä peliä Englannista. Eroavatko englantilaiset pelit tai disketit suomalaisista ja toimivatko ne varmasti?

Little problem

Englantilaiset pelit eivät eroa. Jos kysymyksessä on Suomestakin saatavilla oleva peli, on turvallisempaa ostaa se Suomesta. Hintatasossakaan ei pahemmin ole enää eroa.

Itsetehty peli

Tarvitseeko lisälaitteita, jos tekee itse oman pelin? Jos tarvitsee, niin mitä?

No information

Mikähän laite sinulla on? Oman pelin tekemiseen tarvitset vähintään Basic- tai jonkun muun kielen ja useita muita ohjelmia.

Emulaattori

Minulla on PC, mutta haluaisin pelata sillä myös Amigan pelejä. Onko olemassa PC:lle tällaista emulaattoria?

Little problem

Ei ole ja vaikka olisikin, sillä tuskin saisi pelejä toimimaan. Sitäpaitsi oletetulla hinnalla saisi jo muutaman Amigan.

Tarua vai totta?

Missä viipyy Monkey Islandin suomenkielinen versio ja tuleeko mistään muusta pelistä suomenkielistä versiota?
Onko totta, että PC:lle ollaan kehittämässä pelejä, joissa seikkailee Nintendon Mario? Milloin nämä pelit olisi saatavilla?

Mario- & PC-fani

Monkeyn suomenkielinen versio on tietojemme mukaan haudattu, muistakaan suomenkielisistä ei ole tietoa. Varsinaisia Mario-pelejä ei ole tulossa muulle kuin Nintendolle, mutta Mindscape on saanut oikeuden käyttää hahmoa opetuspeleissään. Ensimmäinen on Mario is missing, jossa Luigi etsii veljeään. Koneista ei kuitenkaan ole tietoa.

Kiintolevyn osto

Minulla on Amiga 500 + 1 Mt:n muisti, mutta olen kyllästynyt levykkeillä räpläämiseen ja tuuminut kiintolevyn ostamista. Mikä kannattaa ostaa? Kauan se kestää? Pitääkö olla lisälevari?
P.S. Kuka muuten tiesikään, että Monkey Island 2:ssa esiintynyt Monkey wrench on alunperin tieteisnovelli?

Amiga

Kaikki Amigan kiintolevyt sopivat 500:een. Hinta on reilut 3000 markkaa per 100 megatavua. Kiintolevy kestää yleensä enemmän kuin viisi vuotta, takuuajat vaihtelevat puolesta vuodesta kahteen vuoteen. Et tarvitse lisälevaria. Sinunkin kannattaa soitella ja kysellä hintoja ja takuuaikoja.

P.S. Monkey wrench on suomeksi jakoavain, vaikka olisikin tieteisnovelli.

Pelien hinnat

Kaikkihan me tiedämme, että pelien hinnat hipovat taivasta, mutta miksi?

Onneton Lapualta

Niinhän me tiedämme, ja me tiedämme myös miksi. Eli luepa esimerkiksi Sierrasta kertova juttu Pelit 4/92:sta, selvinnee aika paljon. Kehittely siis maksaa, mutta välikäsiäkin on: tulli, maahantuoja, liike ja liikevaihtoverokin on korkea.

Sitä paitsi pelien hinnat ovat tippuneet roimasti ja mikäli tyytyy vähän vanhempiin, niin ne eivät maksa enää senkään vertaa.

Jo neljä kertaa

Olen kirjoittanut jo neljä kertaa, mutta kirjeitä ei ole julkaistu. Nyt esitän muutamia mielipiteitä ja kysymyksiä. 1. Lehtenne ilmestyy liian harvoin. 2. Ottakaa konsolit lehteenne. 3. Jyri Vesangolla oli Pelit 3/92:ssa hyviä ajatuksia, kannatan. 4. Arvosanoista: laskitteko viime lehden 90-arvosanat? Kuusi! 5. Voisitte palkita joka numerossa yhden kirjoittajan pikku palkinnolla ja aloittaa minusta.

Live long jne.



Oletko muistanut viedä ne myös postiin? 1. Niinpä, mutta ei 8 kertaa vuodessa niin kamalan vähän ole. 2. Puolesta vastaan. 3. Äänesi on noteerattu. 4. Laskettiin, ja saimme saman. 5. Toistaiseksi postia tulee tarpeeksi muutenkin, yllätyspalkintoja sen sijaan voi tulla. Emme kuitenkaan aloita sinusta.

Windows ja SoundBlaster

Haluaisin tietää, miten saisin Windows 3.1:een SoundBlaster Pro -ajurin? Tuleeko ajuri Windowsin tai SB Pron mukana vai pitääkö hankkia SB Multimedia Kit -päivitys?

U.M.K.

Ajuri tulee nykyään SoundBlaster Pron mukana.

CD-ROM-levy

Voiko CD-ROM-levyille tallentaa tietoa, esimerkiksi siirtää vanhoja levykepelejä CD:lle?
P.S. Lehtenne on Excellent!

Anti-Disk Swapper

Ei voi.



Roolipelejä

Pelit-lehti on erittäin hyvä, mutta siinä on muutamia puutteita. Tässä parannusehdotuksia:
1. Laittakaa lehteen roolipelipalsta, joka arvostelisi ja kertoisi uusista roolipeleistä.
2. Onko Faerytalen ratkaisua julkaistu?
3. Lehdessä saisi olla suomenkielisten roolipelien esittelyjä ja vertailuja.
4. Laittakaa myös osto/myyntipalsta.
5. Mitä eri ammatteja Granagissa on?

Role Playing Forever

1. Wexteen tekee sitä silloin tällöin, jos tarkoitat lautapelejä. Uusi lautapelijuttu on tulossa. 2. Ei. 3. Puhutko edelleen lautaroolipeleistä? 4. Aihetta on käsitelty sekä postipalstalla että toimituksen palavereissa. Tällä hetkellä emme palstaa perusta. 5. Emme saaneet kiinni ketään asiasta tietävää lautapelimiestä.

Juliste

Lehden välissä voisi olla vuorotellen juliste ja liite. Liitteeseen voisi laittaa asiaa PD:istä, sharewaresta ja hardwaresta tai vaikkapa konsoleista. Pelit Huippu -arvosana on kirous, sillä kolmannes peleistä saa tasan 90 %. Vuoden lopussa/alussa voisi olla Vuoden Peli -kilpailu.

Activ 8

Julistetta harkitsemme, liite, no jaa. Vuoden Peli -kilpailu on yksi parhaista ideoista, mitä Postipalstalle on tullut, ja idea toteutetaan. Siitä kiitokseksi nimimerkille palkinto luvassa, soitapa toimitukseen. "Kirous" on loppumassa, asteikkoa hiotaan parhaillaan.

C64 ja moduulipelit

Mikä on C64:n moduulipeli? Miten se toimii ja mitä erikoista siinä on? Tarvitaanko siinä kasetti- vai levykeasemaa?

Tietämätön pelailija

Moduulipeli tungetaan kuusnepan moduuliporttiin. Erikoista siinä on se, että sitä ei periaatteessa voi kopioida plus se, että peli on heti pelattavissa.

Perusmuistia lisää

Onko mahdollista saada perusmuistia puolestatoista megatavusta neljään megatavuun pysyvästi, niin ettei muisti häviä kun kytkee virran pois?

Mikki Hiiri

Oletamme, että koneesi on PC: ei ole mahdollista! Kaikki RAM-muisti tyhjenee, kun virta katkaistaan. Haihtuvaa muistia toki on mahdollista lisätä aina kahdeksaan megaan asti.

Wing Commander

Mitä pitää tehdä, kun tulee ilmoitus "you need at least 560 000 bytes of free memory to run wing commander?

Problem

Koneessasi on liian vähän muistia, katso viime lehdestä boottidisketin mallia. CHKDSK antaa tulokseksi vapaan perusmuistin, DOS 5.00:ssa käy myös MEM-komento.

Arvosteluista

Miksi peliarvosteluissa valitetaan, että peli jauhaa vanhaa kaavaa. Eiväthän kaikki ole aloittaneet pelaamista viisi vuotta sitten. Voisitteko ilmoittaa modeemipurkkien numeroita?

PC-Boy

Mutta peliarvostelijamme ovat pelanneet vähintään sen viisi vuotta. Emme ilmoita modeemipurkkien numeroita siitä yksinkertaisesta syystä, että lista pitäisi päivittää noin kahden viikon välein.

Napinan aihe

Selailin erästä Amiga-lehteä, ja sain uusia ideoita Pelit-lehden parantamiseksi:
1. Peliarvosteluiden loppuun ohjelmointitiimin nimi.
2. Pelityypit näkyviin.
3. Pelityypeille lista, jossa on paras, toiseksi paras, jne.
4. Listaan olisi merkittävä huippupelit (yli 90).

Tuntematon

1. Ohjelmointitiimin nimi mainitaan jutussa, jos se on mainitsemisen arvoinen. 2. Mikäli tarkoitat arvostelijoita, niin miksi pilata kaunis lehti rumilla naamoilla. Jos tarkoitat pelin tyyppiä, niin miksi ei oikeastaan... 3. Lista, jossa olisi jokaisen arvostelijan mielestä parhaat pelit? Ihan hyvä idea. 4. Miksei.

Milloin julkaistu

Suunnaton määrä kysymyksiä, milloin ja missä julkaistu sen ja sen ja sen pelin ratkaisujuttu. Ja milloin julkaistaan sen ja sen ja sen. Tulevista mekään emme tiedä, otamme toiveenne huomioon. Seuraavan lehden ratkaisut näette viimeiseltä sivulta. Menneistä tiedämme, mutta palstatila ei riitä kertomiseen. Valitettavasti. Uusintajulkaisuja (toiveidenne mukaisesti) odotettavissa!

Tilaajahinta

Olen lukenut lehtenne tähän mennessä ilmestyneet numerot ja mielestäni se on todella hyvä. Olen kuitenkin laskeskellut lehtenne hintaa ja tullut siihen tulokseen, että lehtenne tulee maksamaan irtonumeron ostajalle vuodessa 180 markkaa ja tilaajalle 188 markkaa.

Mystistä

Pelit-lehden säästötilaus (eli tilaus, joka jatkuu ilman uudistusta, kunnes tilaaja sen irtisanoo) maksaa todellakin 188 markkaa vuodessa. Pelit-lehti ilmestyy 8 kertaa vuodessa, eli yhden lehden hinnaksi tulee 23,50. Irtonumerohinta on 25 markkaa. Joten olisi kiva tietää, mistä nimimerkki "mystistä" on markkansa laskeskellut.

Mistä saa Pelit-lehteä

Mistä saisi vielä Pelit 1/92 -lehteä?

Ääliö Nevasta

Pelit 1/92 -lehteä kuten muitakin vanhoja numeroita, voi tilata numerosta (90) 120 5918.

Lisälevari

Tarvitseeko Monkey Island I lisälevarin ja monta diskettiä siihen menee?

Pelikaheli

Mikäköhän kone on kyseessä?

C64:lle Sierran pelejä

Pelit 3 ja 4 -lehdissä on kyselty ja vastattu C64:n Sierran pelitarjonnasta. Minulla on Stunt Flyer. Se on tosin saatu jenkeistä, mutta se on kuusnepalle.

Batman ja Mr Robin

Minäpä kumoan väitteen, ettei Sierran pelejä olisi kuusnepalle. Olen pelannut Larry I:stä, Police Questia ja Bc's Quest for Tiresiä kuusnepalla! Kuvia en enää saa, kaverini ehti myydä koneensa.

Sierrailija

Totta, Sierrahan on tehnyt toimintapelejäkin. Larry I ja PQI? Onkos lisää, hyvät lukijat?

VGA-versio

Mistään liikkeestä ei tunnu löytyvän Space Quest I:n VGA-versiota. Mistä sen saa? Tuleeko Fire & Ice koskaan PC:lle?

PC-hullu

SQ I:n VGA-demoversio on toimituksessa, joten peli lienee jossain; ei auta kuin kysellä edelleen. Soitapa maahantuojille. Fire & Ice tuskin tulee PC:lle.

Installointi

Kiitti hyvästä lehdestä. Kuinka tohdin tilata esimerkiksi tämän lehden mainoksien perusteella pelejä, kun niistä ei selviä, mitkä toimivat A500+:ssa. Mitä tarkoittaa installointi? Ja sitten vielä Pelit 4 -lehdessä oli postipalstalla kirje, jossa kirjoittaja nautti hassuista kysymyksistä. Hyi! Eivät kaikki lukijat ole ruudinkeksijöitä. Eli moni epäröi varmasti kirjoittaa tällaisia kysymyksiä, ettei joudu Pahkasian kanssa kilpailemaan.

Hassut kysymykset

Peliarvosteluiden "spekseihin" olemme lisänneet Amigan tietoihin, sopiiko peli 500+:aan. Jos tilaat mainosten perusteella, kysy (tai pyydä näyttämään jos menet liikkeeseen). Installointi on väännös englanninkielen sanasta "install", joka on suomeksi asentaa. Pelien ja ohjelmien ollessa kyseessä installointi tarkoittaa asentamista eli kopioimista kiintolevylle. Levykkeillä on install-ohjelma eli asennusohjelma, jolla kopiointi koneen kiintolevylle onnistuu ilman ongelmia.

Olet ihan oikeassa "hassujen kysymysten" suhteen. Mikään kysymys EI ole hassu, ainakaan toimituksen mielestä. Jokaisella lukijalla on tietysti omat mielipiteensä, ja yksi tietää yhdestä asiasta, toinen toisesta. Joten älkää epäröikö kysyä!

Peli rikki

Minulla on Willy Beamish -peli PC:lle. Kun lataan pelin, se sanoo "you need to recompile GLVE.file". Mitä minun täytyy tehdä?

Ville Karmilainen

Valitan, pelisi on rikki.

Hyvää ja huonoa

Nimimerkki "hätää kärsivä" Pelit 4/92:ssa kertoi Ultima VII:n tilttailleen. Vanhassa koneessani oli samankaltainen vika: Wing Commanderit ja Ultimat tilttailivat. Vika parani kun kytkin äänet pois. Koneessa ei ollut äänikorttia, mutta uudessa koneessani äänet toimivat kortin kautta normaalisti eikä kone tilttaile.
Kopioinnista on puhuttu iät ja ajat, mutta voisitte käsitellä aihetta vielä vähän. Vastikään pelaamisensa aloittaneet eivät aina tunnu käsittävän piratismin laittomuutta. Wexteenin ja Nnirvin palstat ovat ERINOMAISIA!

Pr

Kiitos Pr, olen siirtänyt huomautuksesi EOB:n kartoista EOB:n ratkaisujutun yhteyteen. Piratismia täytynee tosiaan käsitellä vielä, sillä toimitukseenkin tulee kyselyjä kopiosuojauksen rikkomisista yms. Kerrataanpa vielä: kopion pelistä saa ottaa **omaan käyttöön**, mutta kavereille antaminen (tai myyminen) on jo rikos.

Keskiarvo 9,5

Pelit-lehden keskiarvo olisi mielestäni 9,5. Puolikas meni siitä, kun lehdessä on mielestäni aivan liikaa peliarvosteluja. Ratkaisuja ja vinkkejä saisi olla lisää. Sanoitte Pelit-lehti 4:ssa, että kaikkia kirjeitä ei julkaista, mutta luetaanko ne edes, vai meneekö osa suoraan mappi ö:hön eli roskapönttöön?

Arvostelut alas

Tottakai luemme (ja jopa säilytämme) kaikki kirjeet, ja suurimpaan osaan vastaamme tai ainakin teemme "keräilyvastauksia": jos monella on sama ongelma, emme julkaise kaikkien kysymyksiä, vaan yhden ja kaikki saavat samalla vastauksen.

Onko tulossa

Onko tulossa Prince of Persia II:sta?

Peli-Maija

Ei tietääksemme.

Korjaus

Haluaisin korjata pikku mokan. Numerossa 3/92, jonka otsikko oli "ST-module" väititte, että omiin ohjelmiin ei voi lisätä Sound Tracker -musaa. Asia on kuitenkin niin, että on olemassa ainakin yksi PD-ohjelma, STreplay, jonka voi tilata esimerkiksi Mega Housesta Nokialta, puh. (931) 421 295 auki ma-su klo 10–20. En tosin tiedä, onko MegaHouse vielä pystyssä. Ohjelman numero on H20.

Juhani Paaso

Boksi Pelit-lehdelle

Kiittelisin kovasti lehteänne, mutta sillä varmistaisin kirjeeni julkaisemattomaksi jättämisen. Minulla on sen sijaan yksi rakentava ehdotus: Miten olisi Pelit-BBS:n perustaminen, siis lehden nimeä kantava purkki? Purkissa voisi olla viestialueita, kuten posti, max, seis jne. Lukijat saisivat ongelmiinsa vastauksen nopeammin kuin lehden kautta. Mielelläni kuulisin myös muiden lukijoiden mielipiteitä asiasta. Rakentavin terveisin

Tomi Behm

Nyt olet ymmärtänyt täysin väärin: juuri kehuja julkaisemme mielellämme. Haukku-kirjeille haukumme ja murisemme, kiitos-kirjeet ripustamme seinälle. Se tosin täyttyy jo viidettä kertaa...

Boksille varmaankin löytyisi käyttäjiä, sitä emme kiellä. Mutta kyllä boksi SysOpin tarvitsee, ja SysOp aikaa. Matkassa on mutkia, kuten kirjoittajakin totesi, joten ihan lähiaikoina emme boksia perusta.

Bonzoi, Pelit-posti

Jos onnistun väsäämään pelin, niin mihin voisin yrittää kaupitella sitä? Eikös lehteen voisi pistää jonkun tilaajan lähettämää peliarvostelua? Se voisi olla mielenkiintoinen uutuus.
Palstallasi olevassa kuvassa on pieni vika: ota uusi kuva ja nosta hattua lisää, paljastuksia, paljastuksia...

Juha Lintula

Kiitos pitkästä kirjeestä, vastauksia muihin kysymyksiisi etsin parhaillaan. Voit yrittää kaupitella peliä maahantuojille, suomalaisia julkaisijoita ei tietääksemme ole, ellei Avesoft sitten jatka. Tilaajan lähettämiä peliarvosteluita, hhmmm... Onhan meillä jatkuvasti uusia kirjoittajia, jos uutta verta haluat. Kuvasta puheenollen: jos paljastan, en voi enää kävellä Mannerheimintiellä: juttelin juuri Michael Jacksonin kanssa ja hän pisti ajattelemaan niitä kaikkia nimikirjoituksen metsästäjiä...

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks,
nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

●● Miksikö emme jaa vakituisesti palkintoja Max & Moritzia avustaneille? Siksi, että olemme jo muutenkin hukkua vinkkeihin. Jos joku kuitenkin lähettää todella kaivatun vinkin tai on ilmiselvästi tehnyt paljon arvokasta työtä, palkinto tulee varmasti. Eli kannattaa yrittää, ties mitä se postipoika tuo!

Dungeon Master

ST, Amiga, PC

Etukäteen useimmin kysytyt ongelmakohdat:

– "When is rock not a rock." Silloin kun tekstin vieressä on illuusioseinä.

– Riddle Room – yhdellä lennätetään teräväkärkisiä esineitä, yhdellä maksetaan, yhdestä näkyy ruma naama ja yhdellä voi vaikka leikata lasia.

– Samalla tasolla on kaksi Vorpal Bladea, totesi renkaastavetäjä.

– "Test Your Strength"? Miksei Test Your Bow?

– "Cast Your Might"? Zo vain!

- Kun tulipallot saa sun matalaksi, mene luukuista alas kertaa kaksi. Jälkeen teleporttauksen, silmiesi edessä näet nappisen.

Nnirvi

Lord of The Rings

Apua alussa oleville, kuinka päästä Konnusta Old Forestiin.

Alussa pyydä Sam ja Pippin mukaan ja mene koloosi. Tutki huoneet ja ota tavarat. Yhden arkuista saa auki picklockilla. Jatka matkaa Gafferyn Reiälle (nro 2). Matkalla vastaan tulee vanha hobittimuija, joka anelee avainta. Anna se, joudut viimeistään antamaan sen portilla Vanhaan Metsään.

Puhele Gafferille, saat tietää kadonneista lapsista. Lisää tietoa saat Daisylta, joka on Hobittien Innissä (kokeile myös nrot 6 ja 7). Käy ostamassa rautaisannoksia (rations) ja soihtu jokaiselle. Käytä soihtua aseen sijasta, koska Konnussa ei myydä aseita.

Käppäile Itä-Metsän raunioille, jossa vastaan tulee Taffy itkien. Freddy on pudonnut kuoppaan ja on hämähäkkien vankina. Susia on myös lähettyvillä, ja kohtaat ne joko nyt tai sitten luolasta tullessasi.

Mene etelään kunnes tulet kallionkielekkeelle. Etsi luolan suu ja mene alakautta sisään. Mene niin ylös kuin mahdollista ja sitten oikealle. Löydät Freddin verkosta. Kun astut verkolle, hämähäkki tulee paikalle ja joudut taistelemaan.

Kun Freddi on vapaa, palaa Taffyn luo. Nyt Taffy suostuu lähtemään mukaasi. Suuntaa kohti Hobittin Inniä ja siltä Great Road Goodsiin. Käy palauttamssa Freddi talliin ja saat ponin.

Jossain risteyksissä tulee ehdotus käväistä Green Hillseillä, jossa asustaa haltioita. Matkalla metsässä vastaan tulee Hawkeye. Ota hänet mukaan ja taistele örkkiä vastaan. Hawkeye kuljettaa sinut piilopaikkaansa, johon kuitenkin hyökätään. Pakenette Hawkeyen ohjeiden mukaan. Hwakeye kuolee taistelussa. Kun etsit toista ylöskäyntiä löydät arkun. Avaa se picklockilla. Jatka matkaa ja pääset ulos.

Mene nyt Vihreille kukkuloille, jossa hyvällä onnella tulee vastaan haltia, jolta saa apua. Mene Maggotin farmille, jossa saat kuulla mustista ratsastajista ja saat uuden tehtävän hakea parantaja.

Parantaja löytyy metsän keskeltä mökistä. Vie hänet Maggotille. Hän lahjoittaa sinulle sieniä.

Nyt voit suunnata kulkusi Bucklandin lautalle, jossa Merry jo odottaa. Mene lautalla veden yli ja Cottonin farmille, jossa tapaat itse Cottonin. Käväise sisällä talossa ja saat lahjan Rose Cottonilta. Hae Athelwyni (ihmisnainen) Bucklebury Tavernasta. Mene sitten Brandy Halliin, jossa kummittelee. Samilla on hyvä karisma, joten käytä sitä kääkkään ovella ja pääset sisään.

Kummitus on kadottanut piippunsa ja vahtii kirjoja. Tutki alakerran huoneet ja kerää tavarat. Fatty kertoo piipusta ja Saradoc tietää avaimesta, jolla pääsee huoneeseen, jossa piippu on. Vie piippu ja tupakka kummitukselle, niin se häipyy. Nyt käsiksi kirjoihin. Kirjoita ylös hyödylliset! Mene alakertaan ja vessaan. Avain on kylpyammeessa. Nyt ylös, ulos ja portille. Avain aukaisee tien vapauteen.

Markus Castren ja Jaakko Kilpi



Moon Stone

Amiga, ehkä PC

Alussa valitse punainen ritari. Nimi voi olla mikä tahansa. Mene Waterdeefiin ja Mythral the Mysticiin. Anna miehelle yksi kolikko kerrallaan ja saat lisää taitoja. Mutta älä tee sitä liian usein, tai mies ottaa taitosi pois. Saat lisää taitoja käymällä kolmessa eri taistelupaikassa. Kun painat jotain taitoa, saat yhden samanlaisen taidon lisää. Ei toimi kuitenkaan ritareissa eikä lohikäärmeessä.

Harri ja Lari Kempeleeltä

Hero's Quest

Minotauruksen voittamiseksi on esitetty mitä ihmeellisimpiä ja rasittavimpia keinoja. Eikö muka kukaan ole ennen tullut kokeilleeksi seuraavaa: loitsi vain "calm", jolloin hirviö nukahtaa kiven juureen ja pääset esteettä yrittämään oven avaamista.

Miska Natunen

King's Quest

Paina pohjaan yhtäaikaa alt + D ja kirjoita "get object", ruutuun ilmestyy teksti "object number..." Tässä esineet:

50. sword
51. trident
52. bouquet of flowers
53. bracelet
54. stake
55. ruby ring
56. tiara
57. necklace
58. earings
59. brooch
60. mallet
61. gold key
62. empty basket
63. basket of goodies
64. bottle
65. empty bottle
66. ham
67. chicken soup
68. black cloak
69. cross
70. caged nightingale
71. empty birdcage
72. oil lamp
73. cloth
74. pillow
75. fishing net
76. carpet
77. bridle
78. candle
79. sugar cube
80. gasping fish
81. amulet
82. clamshell
83. silver key
84. dead fish

Pelissä useimmat ongelmat ratkaistaan pelkästään aarteilla lahjomalla. Joten jos olet laiska etkä välitä pisteistä, voit jättää väliin esimerkiksi lintuhäkin ja keiton hakemisen ja ongelman tullessa eteen, tarjoa aarteita.

Miska Natunen

Conquests of Camelot

Omassa huoneessa auttaa "change clothes" ja kappelissa "knee".

Hermanni

Indiana Jones Graphics Adventure

PC

Helpoiten näkymättömän sillan yli pääsee painamalla page up ja enter.

Sami Toivonen, Tampere

Wings of Fury

Amiga

Kun olet lentotukialuksen kannella, valitse aseesi ja kirjoita "colin was here m", niin valitsemasi aseistuksen alla rupeavat numerot liikkumaan. Näin sinulla on loppumaton aseistus.

Kirjoita vielä toisen kerran "npcolin was herep" ja paina p niin monta kertaa, että sinulle tulee yhdeksän elämää. Tämän jälkeen paina "d", niin räjähdät ja sinulla on loppumattomat elämät.

Jos sinulta on bensa loppumassa, paina "f". Jos sinua ammutaan ja savuat, paina "d". Jos haluat lopettaa ja nimesi listoille, posauta torpe-

doilla lentotukialuksesi.
Veli-Pekka Pihlajaniemi

Conflict: Middle East

PC
Tee seuraava litania läpi, niin peli helpottuu huikeasti:
1. Formatoi levyke.
2. Kopioi alkuperäiseltä CME-levykkeeltä järjestyksessä kaikki tiedostot, joissa on COM-pääte, formatoituun levykkeeseen.
3. Kopioi nyt saadun levykkeen tiedostot yhdeksi tiedostoksi ja tuhoa aikaisemmat.
4. Käynnistä peli, mutta kun kone käskee heittää levykkeen kaksi, niin tungekin kehittämäsi levy.
Markku Aaltonen, Kauttua

Rise of the Dragon

Amiga
Yllätys yllätys, tästä pelistä löytyy Sierran peleistä tuttu Alt-D-yhdistelmä. Kun painat sen jälkeen helpnäppäintä, tulee esiin valikko. Paina sen jälkeen esimerkiksi alt-R, ilmestyy kysymys "room number", johon vastaat numeron, jonne haluat siirtyä. Valitettavasti tämä vinkki ei toimi, ellei omista vähintään kahdeksan megan lisämuistia!
Mikko Aaltonen, Kauttua

Populous 2

Atari, ST
Kenttien nimiä:
50 = ertuak
56 = pimoac
61 = llllaf
64 = doccak
68 = omthaf
74 = umuqad
80 = quwiab
86 = mmmeat
89 = tiadog
93 = wifeat
107 = unetat
114 = erneat
129 = qquxab
140 = ubnqac
146 = tuho
152 = veeraq
157 = wiuhab
Kimmo Korpela

SimCity

Tee tie veden päälle, sytytä se tuleen ja kun se on vähän aikaa palanut aja raivaustraktorilla päälle. Saat maata veden päälle.
Jani Nurminen

Civilization

Kun valitset alussa kansakuntaa, klikkaa Pick your tribea, ja saat kirjoittaa kansakunnaksi vaikka Finnish.
Kimmo

Andy Capp

Amiga
Kuinka saada rahaa, tyttöystävä ja työpaikka? Lätsällä sarjakuvissa se käy helposti, mutta entäs pelissä?

CHALKIEN AVAIN
Lähde talosta ja mene poliisiasemalla. Saat Chalkien avaimen, jolla pääset taloon numero 38. Vältä tappeluja Flon kanssa. Kun olet lähtenyt asemalta, mene lehtikauppaan ja osta Daily Mirror. Lainaa sitten rahaa. Äijää kyselyttää, ja vastaa "for Flo's housekeeping" ja saat kympin.

KORTISTA ON APUA
Mene Chalkien puutarhaan. Kun kello on 12.00 saat ruusun. Etsi tyttö, jolla on käsilaukku ja anna ruusu hänelle. Tämän jälkeen tyttö rupeaa ystäväksesi. Etsi Flo ja anna hänelle Daily Mirror, saat häneltä etukortin. Ja sitten suuntaat työnvälitystoimistoa kohden.

RAHAA, RAHAA
Kun olet työnvälitystoimistossa, kysy mitä työtä on tarjolla. Sinulle tarjotaan etukortin mukaisesti raskasta työtä tehtaasta. Virkailija kehottaa sinua menemään heti uuteen työpaikkaasi.

Kun saavut tehtaalle, mies kyselee mitä osaat tehdä. Vastaa "I can operate computer". Ja kun mies kysyy, mitä tietokonetta, vastaa "Commodore". Mies kyselee kokemustasi, ja kun vastaat kieltävästi, hän lupaa opettaa. Ota työ vastaan.

Pyydä ennakkoa (Can I have a sub?) ja antaa sinulle 20 markkaa.
Rauli Karppinen

Ultima VII

Rahaa saat menemällä Buccaneers' Deniin ja siellä peliluolaan. Valitse ruletti. Aseta ruletin jokaiseen ruutuun yhtä paljon rahaa ja pyöritä pyörää. Joka kerralla saat huimat voitot ja lopulta voit laittaa pöydälle sata joka ruutuun. Tämä temppu tuottaa noin 600 voittoa joka kierroksella!

Venom nostaa väliaikaisesti kykyjä, mutta myöhemmin laskee ne entistä alemmas. Mutta kun menet nukkumaan HETI myrkyn oton jälkeen useiksi tunneiksi, niin kyvyt eivät laske ollenkaan.
Pr

Wing Commander II

Tässä yksi pikku jippo. Kuoletko kun yrität lukittaa torpedoja isoihin aluksiin? Lennä ison aluksen taakse asekantaman ulkopuolelle, pysähdy ja paina F9-näppäintä, kunnes saat kohteestasi lähikuvan. Paina nopeasti F1:stä ja TA DAA! kohteesi onkin jo target-ruudussa. Siitä vaan lukitsemaan.
Catkiller -79

Moritz

● ● Ulkomaisista lehdistä kopioituja vinkkejä ei kannata lähettää kasakaupalla, sen me osaamme itsekin tehdä. Aina on arvokkaampaa lähettää ihan itse keksittyjä kikkoja!

Myth

Amiga
Jos Ankalaganin kuolevaisuus harmittaa, kirjoita pelin aikana SNUFF-LECAKE saadaksesi loppumattomat Arskat. Näpyttele sama sana uudelleen, jos haluat palauttaa sankarin tavallisten kuolevaisten kirjoihin.
P. Piira

Bomb Jack

C64
Pomppaa korkealle ja laita autofire räpättämään. Liiku vähän, ja Jack liitää!
Lasse Mattila

Jack the Nipper II

C64
Kun Jack ilmestyy kuvaruutuun, paina välilyöntiä. Jos kuvaruudun reunat muuttuvat punaisiksi, sinulla on loppumattomat Jackit!
Lasse Mattila

GhostBusters

C64
Alkuvaiheessa, kun kysytään nimeäsi, naputa ruudulle :LM. Pankkitiliin vastaa myönteisesti. Tilinumeroksesi ilmoita :LM102030. Tämän tehtyäsi saat rahaa yli 600 000 dollaria.

Cobra

Harmittomilta näyttävät lastenvaunua lykkäävät naiset kantavatkin vaunuissa pommia. Johtopäätös: veitset, ammukset ynnä muut sellaiset eivät tehoa, joten hyppää pois tieltä, ettet räjähdä.

Alien Breed

Amiga
Pelaa ensimmäinen jakso läpi. Kun olen päässyt kakkosjaksoon, mene kauppaan ja kirjoita: "Aliens are faggots". Saat kuolemattomat ukot.
VM1

The Simpsons

Ykköstason ratkaisu on jo julkaistu Pelit 3/92 -lehden PelitSeis-palstalla, tässä lisää.
Kakkostaso:
1. Kun roskakupin päällä paljon pomppii, niin hattuja lentää.
2. Toinen punainen hissi toimii, kun hyppii ja riehuu.
3. Välivastustajat ärsyttää, niiden päällä hyppiä pitää.
Kolmostaso:
1. Kellä magneetti on, se onnenpyörässä on voittamaton!
2. Kiipeä tikapuita pitkin, tiputa poika ja hyppää laudalle, niin tulee toinen ääni kelloon.
3. Naurutalon hassu-klovnilla on jotain suussa.
Nelostaso:
1. Nuorisokriminaali auttaa, kun vitriinin sisällön haluaa.
2. Sillalla, toisella askelmalla, pitää ylöspäin (ja vähän sivulle) hypätä.
Samuli Hakoniemi, Vantaa

1. Jos olet päässyt ensimmäisen tason loppuun, jossa on Maggie ja poika, niin painamalla space-nappulaa Bart ampuu. Ammu niin kauan, että poika kuolee.
2. Jos ostat pillin ja puhallat sitä vanhainkodin siipirakennuksen viimeisen ikkunan luona, tulee Bartin pappa ikkunaan ja heittää rahoja. Ota ne suoraan kopilla kiinni.
3. Jos ostat avaimen, voit siirtyä pelin toisen rakennuksen vihreästä ovesta, vanhainkodin pääovelle tai toisinpäin.
Leena V. Ojakkala

Alkuruudussa, siinä missä keltaiset istuvat sohvalla, kirjoita "cowabunga". Jos peli on vielä tämänkin jälkeen liian vaikea, kirjoita "bat my shotts" (lieneekö "eat my shorts" –toim.huom.)ja voit hyppiä tasoja numeronäppäimistä.
Juhani Paaso

Midnight Resistance

Amiga
Pelin ladattua kirjoita "Its easy when you know" ja sinulla on loppumattomat crediitit.
Sami Häkkänen

Target Renegade

C64
Peli helpottuu, kun painat kolme kertaa restorea.
Angus young

Cool Crock Twins

Amigasta en tiedä, mutta seuraavat koodit toimivat PC:ssä:

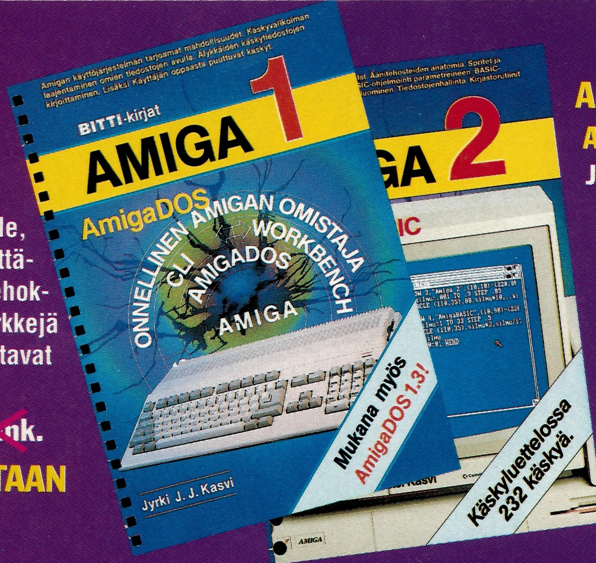
Taso	Koodi
1	AAAA
6	BLOY
11	ZARP
16	MILP
21	CREG

Amiga 1
AMIGA DOS
Jyrki J.J. Kasvi

Kaikille Amigan käyttäjille, jotka haluavat oppia käyttämään Amigaa hyvin ja tehokkaasti. Runsaasti esimerkkejä ja kuvitusta, jotka helpottavat tekstin ymmärtämistä.

160 sivua, ovh. ~~125 mk~~.

NYT TARJOUSHINTAAN 95 MK!



Amiga 2
AMIGA BASIC
Jyrki J.J. Kasvi

Kirja paljastaa Amigan ohjelmoinnin salat niin aloittelevalle kuin kokeneellekin käyttäjälle aina Basicin käyttöönotosta kirjastorutiinien hallintaan.

211 sivua, ovh. ~~125 mk~~.

NYT TARJOUSHINTAAN 95 MK!

Kun tilaat sekä Amiga 1 että Amiga 2 -kirjan, saat ne YHDESSÄ EXTRA-TARJOUSHINTAAN 160 mk!!!

KAIKKI IRTI AMIGASTA!

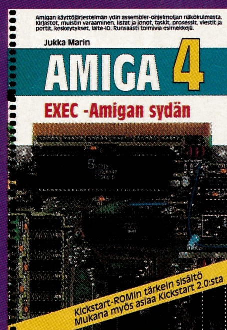
Valitse oheisista Amiga-kirjoista tarvitsemasi ja tilaa se heti jo tänään! Käytännönläheisten suomenkielisten oppaiden avulla saat Amigastasi täyden hyödyn!



Amiga 3
AMIGA 68000-KONEKIELI
Jukka Marin

Amiga 3 on tarkoitettu Amigaa assemblerkielellä ohjelmoiville tai ohjelmointia aloitteleville. Kirjaan kuuluu levyke, jolla on mm. monipuolinen konekielimonitori.

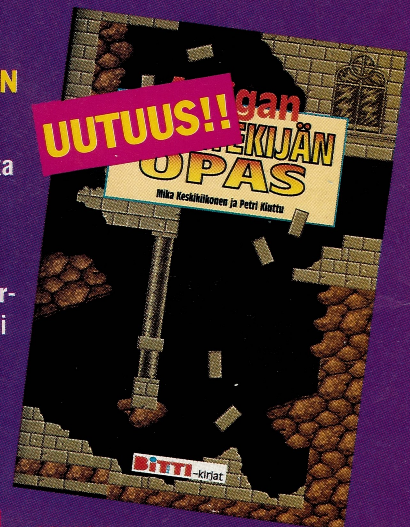
255 sivua+levyke, ovh 125 mk



Amiga 4
EXEC - AMIGAN SYDÄN
Jukka Marin

Ohjelmoijan käsikirja, joka perehdyttää sinut Amigan käyttöjärjestelmään Execiin. Mukana seuraa levyke, jolla on assembler-kääntäjä ja linkkeri, kaikki kirjan esimerkit ja muita apuohjelmia.

216 sivua+levyke, ovh 165 mk



AMIGAN PELINTEKIJÄN OPAS
Mika Keskikiikonen, Petri Kiuttu

Kirja vie sinut peliohjelmoinnin kiehtovaan maailmaan. Kirjassa opetetaan tekemään omia pelejä, opit käyttämään blittteriä, tekemään vierityksen kaikkiin suuntiin ja opit hyödyntämään Amigan tehoa vektorigrafiikkaa tehdessäsi. **MUKANA LEVYKE, JOLLA MM. VALMIIN PELIOHJELMAN LISTAUS!**

271 sivua+levyke, ovh 150 mk

TILAA TÄLLÄ KUPONGILLA TAI PUHELIMITSE 90-120671

TILAAN SEURAAVAT HYÖDYLLISET AMIGA-KIRJAT:

____kpl	61302	**Amiga 1 AMIGA DOS 95 mk/kpl**
____kpl	61303	**Amiga 2 AMIGA BASIC 95 mk/kpl**
____kpl	SE6130203	**Amiga 1 + Amiga 2 160 mk/setti**
____kpl	61304	**Amiga 3 68000-KONEKIELI 125 mk/kpl**
____kpl	61305	**Amiga 4 EXEC 165 mk/kpl**
____kpl	61327	**Amigan Pelintekijän opas 150 mk/kpl**

Postituskulut 18 mk/lähetys, riippumatta siitä, kuinka monta tuotetta lähetys sisältää. Toimitusaika n. kolme viikkoa. 2K01

Nimi

Osoite

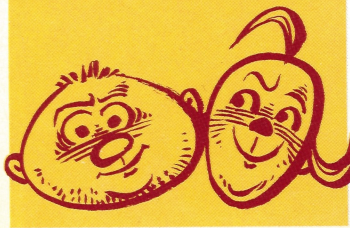
Postinumero ja -toimipaikka

Puhelin

Sanomaprint Erikoislehdet maksaa postimaksun

SANOMAPRINT ERIKOISLEHDET
Tecnopress

VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01620/43
01003 VANTAA 300



26 SMAT
31 PLIM
36 TRUB
51 FROS
56 QUOL

Välistä puuttuu muutama koodi!
Antti-Pekka Hynninen

Vaxine

Amiga
Kirjoita pelin aikana "wildebeeste". Paina sitten esc-nappulaa, alussa pitäisi lukea "bovlir". Paina pelin aikana seuraavia näppäimiä: F1 = yksi taso eteenpäin, F2 = yksi taso taaksepäin, F3 = 10 tasoa eteenpäin ja F4 = 10 tasoa taaksepäin.

Galaxy Force 2

Amiga
Kirjoita pelin aikana "donkey". Tämän jälkeen paina F3, pääset seuraavaan kenttään.
Markus Kousa

Last Ninja 3

Amiga
Koodit tasoille 1–6:

1. SUSS
2. IMED
3. URTI
4. BASD
5. NOUS
6. REOO

Apidya

Amiga
Pelin aikana kytke pause päälle ja kirjoita näppäimistöltä "ulrdabba". Kun pausen kytkee pois, on mehiläisellä huippuaseistus. Tämä toimii vain kerran, jatkoyritykset aiheuttavat kuoleman!
Seuraavat tasokoodit on kirjoitettava näppäimistöltä intron aikana: "misshoneybee" = peli alkaa tasolta 2, "hastalavista" = peli alkaa tasolta 4.
Vielä pari bonuskenttätietoa:
Kenttä 1–1: Tapa lopussa oleva toukka ja ota kiinni jäännöksistä lentävä enkeli.
Kenttä 1–2: Tapa lopussa oleva maamyyrä ja kun mehiläinen alkaa välkkyä, lennä lopeasti myyränkolon pohjalle.
Kenttä 2–3: Lennä jättiläishauen suuhun.
Juhani Polvi

Prince of Persia

PC
Voit aloittaa pelin mistä tasosta haluat, kun käynnistät pelin komennolla "prince megahit level X" (X on tason numero, mistä haluat aloittaa). Pelissä shift+T antaa lisää energiaa, K tappaa vastustajan, shift+L pääsee seuraavaan tasoon ja shift+W:llä voit leijua.
Samuli Pasanen, Tikkakoski

Xenon 2

PC
Grafiikkavalikossa valitse näyttö tuttuun tyyliin, mutta paina F7 enterin sijasta. Seuraavassa valikossa paina 1. Näin sinulla on loppumattomat elämät.
????

Batman the Movie

C64
Jos menetät viimeisen Batmannin ruudussa 2, 3 tai 4, niin älä käännä kasettia tai kelaa sitä alkuun. Anna koneen ladata, niin pääset tasoon 5 ja kun kuolet, saat loppumattomat elämät.
Juha Mäkitalo

Giana Sisters

C64
Paina pelin aikana pohjaan A C I N yhtäaikaa, niin saat tason vaihdettua. Ennen kuin käynnistät pelin kirjoita "poke 14383,215" ja "run". Ruuduissa 16, 17 ja 18 hyppiviä ykkösen näköisiä otuksia koskemalla saa seuraavan tavaran.
Markus Mäkitalo

Pegasus

Koodit viimeisimpiin tasoihin ovat "screech, dragonfly, beepop" ja "celestial".
Juhani Paaso

Wolfchild

Voit kirjoittaa alkukuvassa seuraavia, tosin salasanat eivät toimi kuin yksi kerrallaan. "The perfect kiss", "soulpsychedelicide", "is not all walking".
Juhani Paaso

Darkman

Kirjoita pelatessasi "meaculpa" ja saat loppumattoman energian.
Juhani Paaso

Go-Moku

PC
Jos omistat tämän alkeellisen, mutta vaikean ristinollapelin, kirjoita IWONYES ja paina enteriä. Hakkaa sen jälkeen delete-näppäintä, kunnes ruutu vilkahtaa. Nyt et enää missään nimessä voi hävitä. Vinkki ei luultavasti toimi kaikissa versioissa.
Mikko Aaltonen, Kauttua

Lemmings II

Amiga
Kaikkien tasojen koodit yksinpeliin ovat seuraavat:

Tame

1.
2. IHRTDNCCAD
3. LRTDLCADAO
4. RTDTCILEAH
5. TDLCAITFAP
6. DLCKHVTGAL
7. LCAMTTDHAF
8. CIMTTDLIAO
9. CAIPUDLJAR
10. IHRUDLCKAK
11. MPUDLCALAG
12. RUDLCKLMAS
13. UDLCAHVNAJ
14. DLCIHVUOS
15. LCALVUDPAP
16. CIMTVLHQAN
17. CAHRTFLBBL
18. KHRTFLBBL
19. KHRTFLCCBG
20. RTFLICILEBK

Crazy

1. TFLCAHVFBD
2. FLCIHWTGBN
3. NCALVTFHBL
4. CILTTFNIBS
5. CCHRUFLJBG
6. KHRUFLCKBP
7. LRUFLCCLBM
8. RUFLCKLMFB
9. NGLCCHUNBO
10. CHBKHUUOBS
11. LCAMUUGPBD
12. BMMTWTHQBL
13. CEHPTEMBLO
14. IHRTDMCCCE
15. LPTDMCADPC
16. PTDMCILECI
17. TDMCAHWFCE
18. DMCIITTGLC
19. MCALTTDHCH
20. CIMTTDMICR

Wild

1. BAHPUDIJCN
2. IHPUDIBKCG
3. LPUDIBALCD
4. PUDIBILMCM
5. UDIBAHTNCF
6. DIBIHTUOCO
7. IBALTUDPCL
8. BILTUDIQCE
9. BAHPTFIBDH
10. IHPTFIBCDQ
11. LPTFIBADDN
12. PTFIBILEDG
13. TFIBAHTFDP
14. FIBIHTTGDI
15. IBCLTTFHDH
16. BILLVNIIDK
17. BAHPUFIJDQ
18. IHPUFIBKDJ
19. LPUFMCALDL
20. PUFIBILMDP

Wicked

1. UFIBAHTNDI
2. NICMITWODR
3. IBALTUFPDO
4. BILTUFIQDH
5. FAHPTDHBEJ
6. IIPVLHGCEO
7. LRTLHFADEJ
8. RVLHGMMEEK
9. VLHGAIVFEP
10. DHFIHUTGEL
11. HFALTTDHEH
12. FILTTDHIEQ
13. FCHPUDHJEE
14. IHPUDHFKEL
15. LPUDHFALEI
16. PUDHFILMER
17. VDHFAHTNEK
18. DHFIHTUOED
19. HFALTUDPEQ
20. FKLTUDHQEL

Havoc

1. FCHPTFHBFO
2. IHPTFHFCFF
3. LPTFHFCDFE
4. PTFHFILEFL
5. TFHFAHTFFE
6. FHFIHTTGFN
7. HFCLTTFHFM
8. FILTTFHIFD
9. FAIPUFHJFG
10. IHPUFHFKFO
11. LPUFLFELFO
12. PUFHFILMFE
13. UFHFAHTNFN
14. FHFIHTUOFG
15. LGALVUFPFK
16. FILTUFHQFM
17. FAHPTDIBGM
18. IHPTDIFCGF
19. LPTDIFAGS
20. PTDIFILEGL

Mikko Aaltonen, Kauttua

Lemmings

Amiga
Kaksipelin koodit ovat seuraavat:

1. JAJHLDIBMO
2. IHHLDIJCMX
3. HNLDIJADMU
4. HLDIJINEMN
5. LDIJAJLFMW
6. DIJIJLLGMP
7. IJANLLDHMM
8. JINLLDIIMV
9. JAJHMDIJMX
10. IJHMDIJKMQ
11. NHMDIJALMN
12. HMDIJINMMW
13. MDIJAJLNMP
14. DIJIJLMOMY
15. IJANLMDPMV
16. JINLMDIQMO
17. JAJHLFIBNR
18. IJHLFIJCNK
19. NHLFIJADNX
20. HLFIJINENQ

Mikko Aaltonen, Kauttua

Venus the Flytrap

Amiga
Koodeja:
taso 2 = mantids
taso 3 = cicadas
taso 4 = psyllids
taso 5 = pierids
taso 6 = satyrid
taso 7 = lycaenid
taso 8 = pyralid
Ville Karavirta

Turtles 1

Kun et ole viemärissä paina kirjaimia A, S, D, F ja G samaan aikaan, niin voit kävellä talojen ja veden yli.
Anders Lindh



Capone

PC
Painamalla pelin aikana kirjainta N, pääset seuraavaan kenttään.
J. Kaukonen

4D Sports Driving

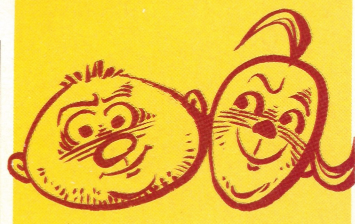
Kaikki vastustajat kaikilla radoilla voittaa, kun alussa yksinkertaisesti kiertää nurmikon kautta maaliin (lähtö ja maali on sama viiva) ja painaa Esciä.
J. Puustinen

Operation Wolf

PC
Kun painelee pelin aikana F9:ää ja F7:ää, peli ei lopu ainakaan kranaattien loppumiseen.
Juha Huhtala

James Pond 2: Codename Robocod

Amiga
Kirjoita alkukuvan aikana The Little Mermaid ja paina
return – loppumaton suoja
F – siivet
X – suoraan uloskäynnille
C – auto
P – lentokone
B – kylpyamme
Vesa Saarinen



Gravity Force

Tasojen koodit:
2 – Agnus
3 – Parsel
4 – Crystal
5 – Reactor
6 – Vision
7 – Orbit
Timo Koskela

Twin World

Kun olet saanut huilun, paina H-kirjainta, niin taikuri ilmaantuu paikalle. Häneltä voit ostaa jotakin yhden kappaleen, vaikka lisäelämän.
Timo Koskela

WWF Wrestlemania

Ottelun aikana poistu kehästä ja vie tuoli vasemmanpuoleiselle käytävälle aivan kehän vasemman yläkulman viereen, käänyt selin kehään ja pudota tuoli. Palaa kehään ajoissa. Saat nostettua tuolin kehään aivan sen vasemmasta yläkulmasta. Näin saat painittua tuolin kanssa ja se säilyy kehässä ottelusta toiseen.
Timo Kurki

Silver Warrior

Kirjoita alkuruudussa capslock päällä Chinatown, ja saat loppumattomat elämät.
Juha Ilola

Prehistorik

Aloita peli kirjoittamalla Cheat. Kun peli lataa ensimmäistä kenttää paina 1, 2, 3 ja 4 ja sinulla on vaikka mitä loppumatonta.
Jukka Eronen

Turtles

C64
Rocksteddyn nujerrat helposti. Kun hän menee seinää päin, hyppää alas ja mottaa häntä selkään. Kun hän tulee taas laatikkoa päin, hyppää niiden päälle. Tee tätä nikunnes Rocksteddy katoaa.
Antti Kokko, Pattijoki

Dragon Ninja

Amiga
Kirjoita pelin aikana TERRIFIC, jonka jälkeen F3 antaa loppumattomat elämät ja L hyppää seuraavaan tasoon.
Ville Karavirta

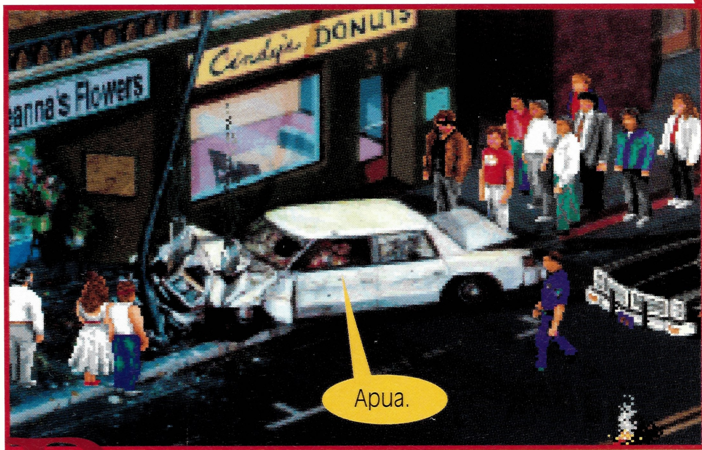
Action Replay -vinkkejä

Peli	Osoite	Seuraus
Mega-Lo-Mania	m 17ed5	Miehiä
Wonder Boy	m 9f9	Continuet
	m a2c1, m a2c0	Rahaa
	m 98ed	Pyörremyrsky
	m 98ef	Pommit
	m 98f1	Salamat
	m 98ef	Tulipallot
Magic Pockets	m 179a	Continuet
Pang	1.m dfd5	Elämät
	2. m e10f	Elämät
Bad Lands	1. m 1b4af	Jakoavaimet
	2. m 1b547	Jakoavaimet
Outrun Europa	m 10a4f	Turbot
	m 10a5a	Aika
	m 10a51	Raketit
James Pond 2: RoboCod	m 2258	Elämät
	m 2287	Elämäpisteet
Dizzy	m 1422d	Rahat
Xenon 2	m ccb	Continuet
The Simpsons	m 6023	Goals
	m 6062	Rahaa
Gods	tfd 2214	Loppumattomat elämät
	m225	Lisää elämiä
Lords of Chaos	m 40f83	Combat-pisteet
	m 40f84	Defence-pisteet
	m 4e4af	Jäljellä olevat kierrokset
Hero Quest		
Liikkuminen:	m 1039	Taistelija
	m 11ef	Maagi
	m 10cb	Kääpiö
	m 115d	Haltija
	m 1281	Sir Ragnar
Osumapisteet:	m 1037	Taistelija
	m 11ed	Maagi
	m 10c9	Kääpiö
	m 115b	Haltija



Tuntematon

PELIT SEIS?



PelitSeis auttaa jumiin jääneitä. Toimitus vastaa, jos osaa, mutta apua kaivataan myös teiltä, rakkaat lukijat. Auttakaa toinen toisianne, ensi viikolla juuri sinä voit olla epätoivoinen.

Kirjeet postiin osoitteella

Pelit-lehti
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki

Kuoreen merkintä, onko sisällä kysymys vai vastaus.

Dark Seed

Kirjaston lattialla kirjastonhoitajan pöydän edessä on hiuspinni, joka löytyy tarkkaan tutkimalla. Kun ensimmäisen kerran joudut vankilaan, piilota hanskat, hiuspinni ja rahaa tyynyn alle, tarvitset niitä pimeän puolen vankilassa. –tl

Cruise for a Corpse

Vastaus LeChuckille: Käy avaamassa lipasto murhatun huoneesta. Vastaus Peliinsä hermostuneelle: ei sinulta ole jäänyt mitään huomaamatta.

Kuinka viini juodaan baarissa? Mitä pitää tehdä lipaston avaamisen jälkeen ja siitä eteenpäin?
Markus

Operation Stealth

Kuinka rannalta olevalta mieheltä voi ostaa rannerenkaan?
Markus

Mitä pitää tehdä hotellihuoneen animaatio-osuuden jälkeen?
John

Ultima IV

Lost Avatarille tiedoksi: Ephemerides tekee Britannian linssin, kun sanot hänelle "lens" ja "sword", mutta mukana pitää olla myös ehjä violetti linssi (gargoyle lens). Sen löytää gargoylien "museosta" ja se pitää korjauttaa Lensmaker-nimisellä gargoylellä sanomalla "lens". Sawmil on Minocin itäpuolella.

Mikä auttaa, kun en onnistu puhumaan Temple of Singularityn alttarille? Se vain sanoo, että et ole valaistumisen arvoinen ja palaa kun olet viisaampi. Gargoyle-kieli on opeteltu.
Thalas the Avatar

Ultima VI

Lost Avatar kyseli Pelit 4/92:ssa Moonglowin katakombien sijaintia. Sinne pääsee ainakin Lycaceumista pohjoiseen asustelevan Xiao-velhon talossa olevista tikkaista. Unlock Magic -taian saa Skara Braen velholta.

Timo Ilola

Mitä pitää tehdä, että pääsee pois Britishin linnasta? Portin avain ja tarvittavat kivet minulla on.
Pelit-fani

Ultima VII

Miten Black Gatea suojaava kenttä saadaan sammutetuksi? Prismalla saan kentän heikommaksi, mutta entä sitten? Maassa lukee "pick item up carefully to keep going". Mitä tehdä?
Pr

Eye of The Beholder

Pitääkö viidennessä tasossa (kääpiötaso) avata kolme ovea, jotka voi kiertää? Mitä tehdä Orb of Powerilla? Miten pääsee viidennessä tasossa paikkaan, jossa on paljon twistereitä tai teleportteja ja josta toinen uloskäynti kuutostasolle. Miten kuutostasossa pääsee eteenpäin? Ovet ovat kiinni.
Jumissa

Mistä löydän avaimen, joka avaa toisessa tasossa olevan oven, jonka takana on rappuset kolmanteen tasoon?
Thorin

Kääpiöprinssi löytyy tasolta kymmenen. Nnirville muistin virkistykseksi: Fireball-käärö on myös tasolla seitsemän.

J.M.-92 & S.L.-92

Eye of the Beholder II

Pelit-lehti 4/92:sta olleista kartoista oli jäänyt eräs seinänappi pois. Kellarikerros ykkösellä olevassa, kartan oikeassa alakulmassa sijaitsevassa käytävänpätkässä on seinänappi, joka aukaisee salalokeron

Timo Ilola

Police Quest 1

Olen takertunut "rattijuoppokohtaan". Tein puhallustestin, laitoin tyypille käsiraudat, ajoin vankilaan, menin sisälle, mutta kun vankilanhoitaja on ottanut juopuneelta tavarat, hän käskee ottamaan käsiraudat pois! Sen jälkeen tuo raivohullu juoppo potkii Sonnyn kuoliaaksi ja vasta kun on ihan varma, että on potkinut kaikki ilmat pihalle, toteaa tehneensä väärin. Ja Sonny ei voi puolustautua. Miten selviän tuosta kohdasta?
Marie ja Sonny-fani

Hard Breakers kysyi, miten huumemiehet pannaan jäihin. Täältä pesee: Kun olet piiloutunut, radioi (Ctrl + D) Lauralle. Odota kunnes heput ovat ilmaantuneet. Kirjoita valmiiksi "hands up". kun kamat on vaihdettu, radioi taas. Pian ukot alkavat riidellä, jolloin painat enteriä ja tulet ulos puskasta. Radioi äkkiä Lauralle, ja mene ukon taakse. Pidätä mies, laske ase ja laita herralle käsiraudat. Lue oikeudet ja käske seurata. Kuulustele miehiä pari kertaa ja tutki ukko. Pistä ukko auton (toinen menee myös) ja aja vankilalle.

Sir Sierra

Police Quest 3

Miten pelissä kirjataan todisteet jonkin tapauksen alle (esimerkiksi Marie Bonds). Ohjekirjassa asiaan viitataan peräti yhdellä lauseella!
Lisäksi haluaisin kysyä Ossi Mäntylahdelta, joka on kirjoittanut tämän pelin ratkaisun Pelit 2/92:een, tarkoitatko jutussasi sitä vai tätä kun sanot "kirjoita numero tai numerot muistiin". Pitääkö ne kirjoittaa pelissä NoteBookkiin vai paperille itselleni muistiin? Ja miten kirjoitetaan pelissä NoteBookkiin?
Ongelmia

Todisteet kirjataan kirjausluukulla, joka löytyy putkan ja hissin oven välistä. Tapauksen numeron saa selville tietokoneesta.

Numerosarjat on hyvä kirjoittaa muistiin ihan tavalliselle paperilapulle. Muistikirjaan ei taida voida kirjoittaa pelissä. –om

Missä on Maryn "talo".
Amigastelija

Saat tiedon kyseisen päivän aamuna. Aja ko. katua pohjoisesta etelään ja pysähtele aina välillä. Kyllä se siitä. –om

Kerroitte Pelit 2:ssa miten poliisi saa kaappinsa auki. Kun on laittanut numeroyhdistelmän, mitä sitten pitää tehdä? En saanut kaappia millään auki.
Police -80

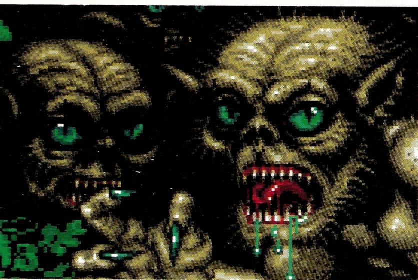
Oikea yhdistelmä selviää manuaalin sivuilta. –om

Faery Tale

Mistä löytyvät Golden statuet ja missä on Turtle Point? Mistä löydän kaksi naista, yhden hyvän, yhden pahan? Mitä virkaa on Pixle Grovella? Missä on Hidden City?
Mie vaan

The Allien

Joku kyselee taskulamppua Zak McKrackenissa, mikäli kyseessä on The Allien -peli, ei olekaan tasku-



lamppua, vaan tupakansytytin, joka on lentokoneessa. Koodit ovat pelin mukana tulevassa kirjassa Zakin Visa-systeemit.

Maiju ja Leena

Larry II

Pitääkö kemikaliosta ostaa mitään ja mitä laivalla pitää tehdä?

Lasse Rautiainen

Kemikaliosta pitää ostaa aurinkovoidetta. Laivalla mene hyttiisi, joka on aivan oikeassa alareunassa. nappaa pöydältä hedelmät. Käväise naapurihytissä, mutta älä mene liian lähelle makoilevaa matamia. Omassa hytissä vaihda päällesi uimahousut ja hieraise päällesi vähän aurinkovoidetta. Sen jälkeen voitkin mennä uima-altaalle. –sa

Miten lentokoneessa pääsee hyppäämään, eli kuinka oven saa auki?

L.L.

Hiuspinnillä. Onhan sinulla laskuvarjo? –sa

Mitkä tavarat pitää poimia?

ZZ

Kaikki mahdolliset. –sa

Miten laivasta pääsee pois tulivuorisaarelle, pelastusveneelläkö?

Apua tarvitseva

Kävele laivan komentosillan oikeaa reunaa pitkin, ettei kapteeni huomaa sinua. Pysähdy ison vivun eteen ja väännä sitä. Juokse pelastusvenekannelle ja hyppää veneeseen. Kun vene lähtee ajelehtimaan, vedä peruukki päähäsi ja laita aurinkorasvaa päällesi. – sa

Pääsin lentokoneeseen asti, mutta ilkeä vierustoveri päästää aina ilman pihalle. En ole löytänyt lehteä, jonka kuulin auttavan tilanteeseen.

Toni Järvenpää

Pamfletti löytyy liukuportaiden yläpään huoneesta, ihan pöydän reunan läheltä. –om

Larry III

Miten pääsee kasinon shown miehen ohitse? Mistä löytää avaimen hissiin? Mihin saippuaa tarvitaan?

Mikko & Mikko

Kasinon showmiehen ohi pääsee maksamalla parisataa markkaa pelikaupan sedälle. Patti taasen antaa avaimen, kunhan hänet ensin viettelee. Saippuaa tarvitaan suihkussa, tietysti. –om

Mitä täytyy tehdä, että saisi Patin kasinon pianohuoneessa esiin ja missä veitsi pitäisi terottaa?

Antti Kuivalainen

Veitsi teroitetaan kasinon portaisiin (sharpen knife on stairs). Patti lähtee mukaan, kunhan ensin käy heittämässä läskeille hyvästit kuntokeskuksessa ja ottaa kauniin rusketuksen Bambin kansa. –om

Hero Quest 1

Mikä äijä on paras ja mitkä toiminnot sille kannattaa valita? Miten voittaa Koboldi, kun olemme heittäneet Flame Dartin ja taistelleet ikuisuuden, eikä Koboldi vajoa maahan.

Ville ja Antti

Helpointa on pelata taistelijalla, joka osaa loitsia. Aluksi kannattaa satsata voimakkuuteen, sillä näin henkiinjäämisprosentti nousee kummasti. Haastavinta ja mukavinta taasen on varkaalla, joka osaa kaikkea mahdollista. Koboltti kuolee kylmällä teräksellä, tosin myös ohihiipiminen onnistuu. Muista loitsia lopuksi Detect Magic ja open. –om

Hero Quest

Tehtävässä Melar's Maze ei talismaani löydy. Apua!

Sir Sierra

Melars Maze? Missä se on? –om

King's Quest II

Miten saadaan kolmannen taikaoven avain, kun ohjeissa sanotaan, että Draculan linnasta saa kaksi avainta, mutta me saamme vain hopeisen avaimen.

Ville ja Antti

Oletteko etsineet arkun alta ja seivästäneet Draculan? –sa

Nimimerkki "juuttunut" ei käsitänyt, mitä tarkoitti "tee temppusi". Yksinkertaisesti avaa ovi.

Sir Sierra

Miten saa Draculan hengiltä (PC)?

Maiju ja Leena

Seipäällä ja nuijalla, jos Dracula on arkussa, ristillä, jos Dracula tapaa sinut yläkerrassa. –sa

Itse en saa taikasauvaa, joten vippaa vinkki, miten avaimen saa.

Sir Sierra

Olen päässyt taikakirjalle, mutta kuolen aina. Voisitteko kertoa mitä pitää tehdä (englanniksi)! Miksi joissain tavaroissa on tähti perässä? Mitkä tavarat pitää olla taikomisessa?

Paina Alt+D yhtäaikaa, saat teilstejä. Sen jälkeen kirjoita TP niin voit oikaista eri huoneisiin. Jos laitat TP:n tilalle "get object", saat tavaroita, joita on yhteensä 43.

Epätoivoinen

Pelit-lehdessä 1/92 ollut ratkaisu oli puutteellinen. Esimerkiksi kun kaupasta piti ostaa tavaroita, niin ei ollut mainittu, että koiralta pitää ottaa "dog fur".

Ohjeet huolella

King's Quest V

Mistä saan vasaran? Mistä löydän kultakolikon?

Ilkka Kronholm

Vasaran saa majatalon kellarista. Muista ensin auttaa hiiriä. Kultakolikko puolestaan on Alladinin luolassa. Älä ole ahne. –om

Mitä tehdä, kun kirjastossa on luettu kirjaa, mutta Mordack ei lähde nukkumaan, eikä kirjaa pysty lukemaan uudestaan?

Tero

Miten saan rahat ennustajan luo ja mitä sitten? Mitä kaupungista otetaan? Miten käärmeen ohi pääsee? Mistä ja miten pelastan rotan?

Juho

Missä on kirjasto?

Maiju ja Leena

Ghostbusters II



Kaivosta pitää ottaa limaa mukaan kourassasi olevalla kauhalla. Tee seuraavasti: paina nuoli-alas-kursorinäppäintä, ja ollessasi lusikanmitan päässä, paina enter tai space. Nouse ylös (ei viemäristä) välittömästi operaation jälkeen tai limassa viihtyvä vihreä käsi ottaa sinut parempaan talteen. Toista tätä niin kauan, kunnes limamittari on täynnä. Nyt voit nousta pois viemäristä. Älä huokaise helpotuksesta vielä, sillä sinulla on vasta yksi putkilollinen limaa ja tarvitset kolme. Ilman sitä ei vapaudenpatsas liiku!

Juha E. Nieminen, Hki

Martian Dreams

Palauta linssi sen omalle paikalleen, ja suunnista aivan itäisimmän linssitornin luo. Laita koordinaateiksi 1100, jos kello yksitoista, 1200 jos se on kaksitoista jne. Aseta koordinaatit kontrollointipöytään, ja seuraa tapahtumia. Nyt luolan suun pitäisi olla auki.

Juha E. Nieminen, Hki

Siemenistä kasvatetaan marsilaisia seuraavasti: hae hakku, lapio ja sanko. Mene sen jälkeen jäätikön reunalle ja hakkaa hakulla kuutiollinen jäätä. Siirrä jää sankoon. Sitten tarvitse lannoitusaineita. Niitä löytyy useista paikoista, kannattaa etsiä kaupungeista. Sitten istuttamaan. Kaiva kuoppa (paikalla ei väliä, mutta suosittelen jotakin kaupunkia) ja aseta siemen sinne. Lapioi maata kuopan päälle ja lisää lannoitteet – varo kuitenkin ettet käytä öljyä tai myrkkyä (acid), sillä ne tappavat siemenen. Kun olet lisännyt aineet, kaada sulanut vesi kasvin päälle. Kasvin pitäisi lähteä kasvamaan, kun odottelet. Tee vaikkapa näin: istutuksen jälkeen poistu paikalta ja pystytä leiri. Kun olet nukkunut, tarkista, että kasvi on kunnossa. Sitten poistu paikalta ja pystytä leiri. Toista operaatio kuunes kasvi on tarpeeksi iso. Sitten vain käytät puukkoa kasviin.

Pr

Maniac Mansion

Mistä löytyy uima-allas ja miten? Mistä löytää kasetin ja kuinka?

What?

Olohuoneen kattokruunussa on avain, joka aukaisee salaoven komerossa. Kasetti löytyy kirjahyllyn viimeisen paneelin takaa. –tl

Elvira I

Mistä löytyvät ensimmäiset esineet?

Tyhmä perus-amigisti

Pool of Darkness

Olen jumissa Moander-ulottuvuudessa...

John Sinclair

Älä sano yhtään enempää. Moander-ulottuvuus on Pool of Darknesin toiseksi vaikein ulottuvuus (vaikein on tietysti Banen oma kolhoosi) ja minä(kin) painin sen kanssa yli viikon. Tässä täydellinen ratkaisu apua tarvitseville (lue: monille):

Pikkuhaavojen asukit

Suuntaa ensimmäisenä kulkusi moanderikultin päämajaan, Moanderin vasempaan jalkaan. Päämajasta saa mukaansa pari hauskaa +4 -asetta (scimitarin ja scale-haarniskan vanhalta naiselta kartan pohjoisosassa ja nuolia, kleerikääröjä, sotavasaran sekä keppilingon kaakkoisnurkasta.) Lisäksi vankien asevarastosta löytyy seitsemän peninkulman

saappaat, sekä erinäinen kasa +2-tavaroita.

Seuraavana ohjelmassa on visiitti käsivarren erakon luo. Vapauta Aeghwaet kiusaajistaan ja saat kaksi tuikitärkeää taikajuomaa. Suuria tappeluita täytyy käydä ainakin neljä. Aeghwaet toimii lisäksi paikallisena parantajana.

Toinen erakko asustee Moanderin korvassa. Hänellä on myös ongelmia moanderinpalasten kanssa – tapa limaläjät ja saat palkkioksi lisää +4 -aseita. Erakko toimii myös kouluttajana.

Nyt onkin vuorossa jalo tehtävä: papittaren pelastaminen moanderkulttilaisten käsistä. Haro hiuksissa, kunnes löydät sisäänmenoaukon, pelasta nainen ja ota samalla amfora mukaasi. Heitä se Moanderin kurkusta alas suussa.

Syvälle sisimpään

Kun porukka on vielä kerännyt muutaman kokemustason voikin jo matkata kohti Moanderin sydäntä, jossa paholaismainen Tanetal pitää hallussaan Banen talismaania ja luo maailmaan lisää moanderinpalasia.

Ainoana apuna sydämen limaisissa käytävissä on haltia Watcher, jolle Tanetal on ollut ilkeä. Pyri kaikin keinoin voittamaan hänen ystävällisyytensä. Lisäksi tallenna-tai-kuole on julma tosiasia, sillä sydämessä ei armoa tunneta.

Astu siis sydämeen johtavaan haavaan ja pehmennä lihaa sekoittamalla taikajuomia.

Kaikkein tärkein henkilö sydämessä on Watcher, joka ilmestyy kerran seuraaviin paikkoihin (satunnaisessa järjestyksessä tietysti): päävaltimon itä ja -länsipuolelle (5,9) (5,7), oikean eteisen länsipuolelle (8,1), oikean eteisen eteläpuolelle (14,6) ja itäiseen verisuoneen (13,10).

Ystävämme Tanetal

Etsi Tanetal, joka tappaa kaksi sotilasta teidän seuratessanne avuttomina limaan juuttuneina. Etsi Watcher yhdestä paikasta ja kerro hänelle, että olette oikeuden asialla. Hän kertoo teille, miten limasta voidaan vapautua.

Oikean kammion kuolevalta sotilaalta (13,8) saa kartan alueesta, joka on jokseenkin elintärkeä ja etsi sen perusteella paikka, josta löytää aseidentekovälineet(1,11). Suuntaa kohti suurta nuolenhaavaa (5,5) ja tee itsellesi kahdeksan +3 magneettista asetta.

Etsi jälleen jostain Tanetal ja tappele hänen joukkojaan vastaan – vaikka Tanetal ei olekaan aito, saatte arvokasta tietoa tämän taistelutaktiikasta. Vuorossa on Watcherin pelastus moanderinbiiteiltä, jotka pääsevät karkuun hänen taikajuomansa kanssa. Lupaudu palauttamaan taikajuoma.

Taikajuomaa ei pysty hakemaan, ennen kuin sydäntä on hidastettu hieman. Hae kultainen cornucopia (0,8), vie se välittömästi Watcherille ja auta häntä loitsimisessa. Saatte ääniraudan, jota soittamalla huijari-Tanetalit katoavat hetimiten.

Laskimoita ja valtimoita

Matkallanne pelastamaan taikajuomaa päälaskimosta (3,15) joudutte taisteluun rautagolemeita vastaan (3,9). Koska aseenne ovat magneettisia, ne lennähtävät golemeita kohti – lentäkää perässä ja tapelkaa. Hakekaa taikajuoma ja viekää se takaisin Watcherille.

Watcher huomaa aseittenne mangeettisuuden ja antaa ohjeeksi käyttää niitä lihashäiriöiden tuottamiseen. Hiipikää vasemman kammion portille ja antakaa shokkihoitoa seinille (7,13 ja 8,12). (Nyt olisi hyvä aika tallentaa, sillä jos jahdissa rähmää, ei auta kuin load game.)

Prosessin aikana Bane menettää majansa vasemman kammion seinämästä ja huuhtoutuu aortaa pitkin ties minne. Joudutte itsekin ulos sydämestä, mutta menkää heti takaisin sisään ja etsikää Watcherin ansa (15,4). Tanetal on joutunut rautoihin, mutta pääsee pakoon. Seuratkaa häntä Watcherin ohjeiden mukaan ja viimein kohtaatte hänen armeijansa rippeet viimeisessä, hullun vaikeassa taistelussa, joka on vasta verryttelyä Baneen verrattuna... –om

Miten ratkaistaan Zhentil Keepin Manshoonin torni?

Juffe

Manshoonin torni ei ole vielä kovinkaan paha vastus, mutta Drowasumus sen alapuolella on. Itse tornissa on tarkoituksena tapella velhojen kanssa, kunnes Marcus mokaa manauksessa, kutsuen vahingossa erään puolijumalan paikalle ja näin ollen pakottaa Zhentimin hylkäämään tornin. Traned-puolituisesta on muuten uskomaton apu.

Kolmannessa kerroksessa on yksi paikka, jossa seuruetta kiusaa syyttävä katse. Tranedin hopeakilpi heijastaa katseen takaisin, mutta Sokeuden voimasanakin auttaa. –om

Robin Hood, Conquest of Longbow

Miten pääsee suolinnakkeen salaisesta satamasta? Jos jotain tavaraa pitää käyttää, niin mistä sen saa?

Juha jumissa

Puhaltele pilliä, jonka sait tapettuasi munkin. –om

Ratkaisupalvelu

Pelit-lehdeltä pyydetään päivittäin vinkkejä ja ratkaisuja vanhoihin peleihin. Koska aikamme ei millään riitä neuvomiseen puhelimitse, ja kuitenkin haluamme palvella mahdollisimman hyvin lukijoita, päätimme aloittaa RATKAISUPALVELUN.

Ratkaisujutut ovat pelkkää tekstiä, eli kuvat ja vähemmän tarpeelliset kartat yms. on jätetty pois. Vain tuikitarpeelliset kaaviot ja kartat ovat mukana. Kopiointimaksuna perimme 20 markkaa per ratkaisu. Listassa olevia ratkaisuja emme julkaise Pelit-lehden tulevissa numeroissa, emmekä takaa, että ne ovat täydellisiä.

Oheisessa listassa on lueteltu Pelikirjoissa julkaistut ratkaisut vuosina 88–91. Lukaisepa lista, ja jos löydät siitä himoitsevasi ratkaisun, tee seuraavasti:

1. Laita kuoreen osoitteeksi

Pelit-lehti
Ratkaisupalvelu
PL 64
00381 HELSINKI



2. ja tämän kuoren sisään C5-kokoinen (taitettu A4) tai suurempi kirjekuori, jossa on 2,10 markan postimerkki, ja kuoren päälle oma nimesi ja osoitteesi.
3. Maksa pankkiin tilille PSP 1771 613 kaksikymmentä (20) markkaa per ratkaisu.
4. Pelit-lehdelle tulevan kuoren sisälle kirjoita lappunen, jossa on haluamasi ratkaisun täydellinen (siis esimerkiksi Larry 3) nimi.
5. Lisäksi liitä ehdottomasti mukaan maksukuitti (pankkisiirron sininen osa). Jos sitä ei ole, ratkaisua ei tule.

Tämän vuoden Pelit-lehdissä julkaistut ratkaisut eivät kuulu Ratkaisupalvelun piiriin. Pelit-lehden edellisiä numeroita voi tilata numerosta (90) 120 5918

Ja tässä lista:

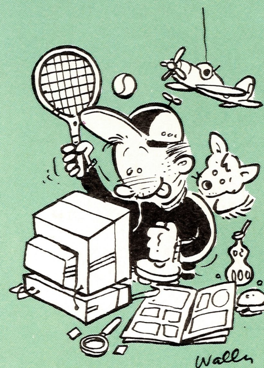
Bad Blood
Castle Master
Champions Of Krynn
Chaos Strikes Back
Codename: Iceman
Dallas Quest
Elite
Eureka
Future Wars
Hero's Quest I
Hitch-Hikers Guide to the Galaxy
Hobbit
Indiana Jones & Last Crusade Adv.
King's Quest IV
King's Quest V
Larry I
Larry II
Larry III
Mars Saga
Millenium 2.2
Police Quest I (vain vihjeitä, ei englanninkielisiä tekstejä)
Police Quest II (vain vihjeitä, ei englanninkielisiä tekstejä)
Pool of Radiance
Quest For Glory I
Quest For Glory II
Shadowgate
Space Quest I
Space-Quest II
Space Quest III
Space Quest IV
Space Rogue
Times of Lore
Ultima III
Ultima V
Ultima VI
War In Middle Earth
Warhead
Wasteland

Mitäkö harrastan? Vaikka mitä!

Pikakilpailuumme saapui hirmutahdissa 83 vastausta. Suosituimpia harrastuksia olivat lukeminen, musiikki, kaikenlainen urheilu, postimerkkeily, sarjakuvat ja pienoismallit. Arpaonni suosi kuutta onnellista, joille lähtee elokuun aikana postitse upeat Street & Race -lehden T-paidat:

Esa Ojansivu, Ilomantsi
Petri Kanerva, Pori
Jarkko Parkkinen, Viljolahti
Jutta Halonen, Punkaharju
Tuula Pääkkönen, Joensuu
Ville Kormilainen, Suomussalmi

Onnea voittajille
ja kiitos muille vastanneille!



e..oita ja järjestä

.okeillaanpa vaihteeksi toisenlaista kilpailua, joka perustuu enemmän näppäryyteen kuin laskutaitoon, vaikka laskeminen onkin pääasiana.

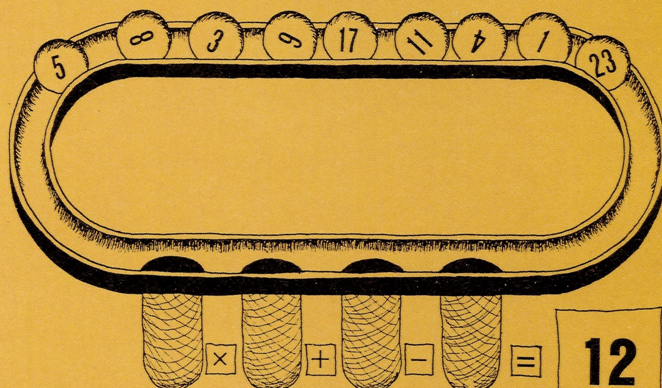
Biljardipöydän reunalla olevat numerot on tarkoitus järjestää pusseihin niin, että laskutoimituksen tulokseksi tulee 12. Laskukonettakin saa käyttää apuna!

Lähetä laskutoimituksesi **postikortilla** lokakuun 15. päivään mennessä osoitteella

Pelit-lehti
Numerot
PL 64
00381 HELSINKI



Voittajien kesken arvomme 5 peliä, joten ilmoita myös konemerkkisi. Ilmoita myös, oletko Pelit-lehden tilaaja vai irtonumero-ostaja. Voittajat julkistamme marraskuun numerossa 16.11.



Millainen olet?

Pelit-lehteä on ilmestynyt viisi numeroa ja lukijapalautetta on tullut valtavasti. Nyt haluamme täsmentää mielikuvaamme siitä, millaisia olette, lukijamme, ja mitä mieltä olette Pelit-lehdestä. Vastaa tässä lehdessä olevalla kortilla (tai postikortilla) tällä sivulla oleviin kysymyksiin ja postita se meille **15.11.1992** mennessä. Tiedot käsitellään luottamuksellisesti, vastaajien nimet ja mielipiteet eivät tule ulkopuolisten tietoon.

Kaikkien vastaajien kesken arvonnassa saa **kaksi** onnellista **500 markkaa puhtaana käteen**. Lisäksi arvomme **5 Pelit-lehden college-paitaa**. Voittajien nimet julkaistaan Pelit 7/92:ssa 10.12.1992.

1. Montako Pelit-lehteä olet lukenut? ____

2. Paras Pelit-lehti on ollut numero ____
Miksi ______________________________

3. Pelit-lehden sisältö on ☐ loistava ☐ tyydytt. ☐ huono

4. Pelit-lehden ulkoasu on ☐ loistava ☐ tyydytt. ☐ huono

5. Parhaita juttuja lehdessä ovat
- ☐ pelivinkit
- ☐ ratkaisut
- ☐ peliarvostelut
- ☐ muut jutut
- ☐ posti
- ☐ kilpailut

6. Haluaisin että Pelit-lehti kertoisi myös
- ☐ elokuvista
- ☐ sarjakuvista
- ☐ musiikista
- ☐ lautaroolipeleistä
- ☐ ei mistään muusta kuin tietokonepeleistä

7. Pitäisikö Pelit-lehden käsitellä myös
- ☐ 8-bittisiä konsoleita (Nintendo, Sega Master System)
- ☐ 16-bittisiä konsoleita (SuperNES, Sega Megadrive)
- ☐ käsikonsoleita (Gameboy, Lynx, jne)
- ☐ ei missään tapauksessa konsoleita

8. Minun lisäkseni samaa Pelit-lehteä lukee
____henkilöä perheestäni, ____ henkilöä kavereista

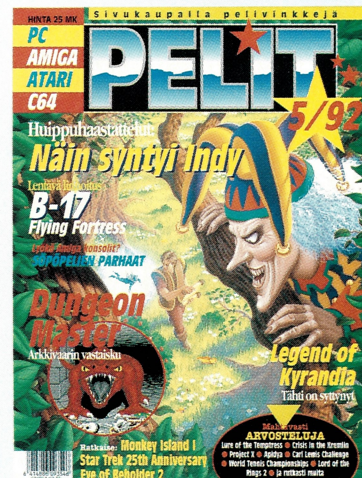
9. Montako peliä olet ostanut tänä vuonna? ______

10. Onko Pelit-lehden arvostelu vaikuttanut ostopäätökseen? ______

11. Pelaamisen lisäksi käytän konettani
- ☐ Ohjelmointiin
- ☐ Piirtämiseen
- ☐ Kirjoittamiseen
- ☐ Luettelointiin (esim. videoita, osoitteita)
- ☐ Muuhun, mihin ______________________

12. Pelaamisen lisäksi harrastan säännöllisesti
- ☐ Lukemista
  - ☐ kirjoja ☐ lehtiä ☐ sarjakuvia
- ☐ Musiikin kuuntelua
  - paras bändi ______________________
- ☐ Urheilua
  - ☐ kuulun urheiluseuraan
- ☐ Pienoismalleja
- ☐ Elektroniikkaa
- ☐ Videoita/elokuvia
- ☐ Postimerkkien keräilyä
- ☐ Eläimiä (koirakerhot yms.)
- ☐ Muuta, mitä ______________________

13. Ikäni on ______



14. Olen
- ☐ Koululainen
- ☐ Opiskelija
- ☐ Työssä

15. Koneeni on
- ☐ Amiga 500/500+
- ☐ Muu Amiga
- ☐ PC 286
- ☐ 386
- ☐ 486
- ☐ Atari ST
- ☐ Commodore 64
- ☐ Macintosh
- ☐ Konsoli, mikä ______________________

Olen
- ☐ Tilaaja, tilauksen päätyttyä
  aion jatkaa tilaustani ☐ kyllä ☐ ei, miksi
  ____
- ☐ Irtonumero-ostaja
- ☐ Muuten vain lukija

Aion ryhtyä tilaamaan Pelit-lehteä ☐ kyllä ☐ ei, miksi
____

- ☐ **Olen MikroBitin tilaaja**
- ☐ **Olen Tietokone-lehden tilaaja**
- ☐ **Olen Mikro-PC:n tilaaja**
- ☐ **Tilaan jotakin muuta nuorten lehteä, mitä** __________

Nimi ______________________

Osoite ______________________

Puhelinnumero (myös suunta) (______) __________

UUTUUS ★ TILAA HETI ★ UUTUUS ★ TILAA HETI ★ UUTUUS ★ TILAA HETI ★

TILAA JA PELAA

Uusi Pelit-lehti on tehty juuri sinulle, joka olet tietokonepelien ystävä. Miksi räpeltäisit peleinesi yksin, kun voit saada kotiisi todellisen alan asiantuntijan 8 kertaa vuodessa. Pelaa mitä pelaat, mutta tilaa Pelit-lehti!

TIETOA

Uusi Pelit-lehti on kuin kotonaan kaikissa talouksissa, joissa on tietokone – oli se sitten PC, Amiga, C64, Atari... Se antaa vinkkejä ja kertoo ratkaisuja, kilpailee ja kilpailuttaa, puhuu kaikesta peleihin liittyvästä, mutta antaa samalla suunvuoron myös lukijoilleen. Pelit-lehteä lukemalla saat mitä ansaitset – eikä se ole vähän, se.

VÄRIÄ

Uusi Pelit-lehti on täynnä väriä ja kuvia. Se arvostelee värikkäästi uudet pelit ja testaa lisälaitteet – mutta tiedä tämä: lehti voi olla kirjava, mutta juttujen taso ei. Asialla ovat Suomen kovimmat peligurut ja pelimaailman parhaat voimat.

RUUTIA

Pelit-lehti tuo käsiisi sekä pelit että niiden taustat: tekijät, messukuulumiset, huhut ja haastattelut. Tutkiva journalismi on toinen nimemme – se ensimmäinenhän on pelaaminen!

RÄMINÄÄ

Vakavastakin asiasta voi kirjoittaa kiinnostavasti ja bittiviihteestä voi puhua myös asiaa. Tilaa uusi Pelit-lehti heti, niin näet miten.

TILAA NUMEROSTA 90/ 120 670!

Pelit-lehden vuosikerta maksaa 12 kuukauden jatkuvana säästötilauksena vain 188 markkaa. Jos olet jo MikroBITIN tilaaja, saat Pelit-lehden erikoishintaan 148 mk/vuosi.

VIIMEISIMMÄT PELIUUTISET
HINTA 25 MK
PC
AMIGA
ATARI
C64
PELIT
4/92
INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS
Peli kuin elokuva
Näin syntyvät Sierran seikkailut
Laura Bow 2
The Dagger of Amon Ra
Neiti Etsivä ja uhrilampaat
Hook
Peter Panin uudet seikkailut
Ratkaise: EcoQuest
Kesän suuri HITTIPELIPAKETTI:
Aces of the Pacific ● Aquaventura ● Eternam ● Fire & Ice ● Myth ● Pushover ● Rampart ● Risky Woods ● Jaguar XJ220 ● Monkey Island 2, Amiga ● Civilization, Amiga ● ja paljon, paljon muuta

TILAA HETI!

Nyt luuri kouraan ja tilaus sisään. Pelit tulee!

UUTUUS ★ TILAA HETI ★ UUTUUS ★ TILAA HETI ★ UUTUUS ★ TILAA HETI ★

PELIT

5/92 English Summary

Apidya (Playbyte) The other brilliant, but difficult shoot'em-up in this magazine. At least the graphics are a bit different.
B17 Flying Fortress (MicroProse) An excellent basic idea and the programming is well done, too (except for the weak effects). Sometimes it is too difficult to find the targets and the home airfield. The final polish is missing, too. (Meaning "falconisms" like active radio traffic and the feeling that the player is being made to care).
Conflict: Korea (SSI/U.S. Gold) SSI makes one good strategy game after another. But where are the shoot'em-up arcade sequences? (Just joking!)
Crisis in the Kremlin (Spectrum Holobyte/MicroProse) Hmm, the Finnish Parliament has just got a brand new hi-tech computer system. Fortunately, this game is good training for them.
Dojo Dan (EuroPress Software) Not bad, but lost in the crowd.
Dungeon Master (FTL/Psygnosis) Grandfather still beats the clones, although graphics should have been upgraded.
Espana – the Games '92 (Ocean) As successful as Finnish Olympic team: in other words, not very.
Guy Spy (Readysoft) The first laser imitation game, which allows you to play instead of just watching beautiful graphics. The Amiga version is far too slow.
Hägar the Horrible (Kingsoft) brings back memories of the old 8-bit games. A good budget game, but unfortunately released at full price.
Legend of Kyrandia (Westwood/Virgin Games) Beautiful, playable and not too difficult. Not too original, either. An impressive debut from role-playing veterans.
Links 386 Pro (Access) Golf is for the rich, and new Links simulates that on the computer. The best golf for those who have the hardware.
Lord of the Rings: The Two Towers (Electronic Arts) The Son of The Best Tolkien game is even better. Next, get rid of the teleporting monsters and key word conversations.
Lure of the Tempress (Virgin Games) British programmers are getting the hang of making graphical adventures. Not a nightmare for U.S. adventure houses yet, but who knows what tomorrow brings?
Project X (Team 17) This month's second brilliant but difficult shoot'em-up. Never seen one with space ships before. Only a million times.
Prophecy of the Shadow (SSI) has lots of good ideas, but is ultimately boring.
Sensible Soccer (Sensible Software/Renegade) As good as the ball kicking game programmed by Dino Dini.
The Carl Lewis Challenge (Teque/Psygnosis) The large digiti-
d sprites work well and the sounds are good, too.
rior of Releyne (Impressions) Released by mistake, we hope.
rld Tennis Championships (Mindscape) A very good tennis game. The first-person perspective works well, but the fact is
ou can travel to the moon by piling up all the tennis ga-
d climbing on top.

Tulossa seuraavissa numeroissa:

Messukuulumiset

Syyskuun alussa järjestetään Lontoossa syksyn ECTS, jossa kaikki kynnelle kykenevät pelifirmat esittelevät uusia tuotteitaan. Me kerromme teille, mitä pelejä on tulossa, mihin ala on menossa, ja haastattelemme myös mielenkiintoisia ihmisiä, jos saamme hihasta kiinni.

Indiana Jones & The Fate of Atlantis

Kolme eri tapaa pelata peli läpi. Kolmen eri tavan ratkaisut selvällä suomella. Vain Pelit-lehdessä. Lue.

Dark Seed

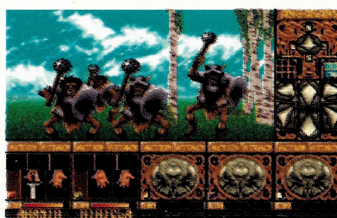
Vain kolme päivää aikaa saada alien-sikiö pois päästä... Mahdotontako? Ei toki. Ensi lehdessä kerrotaan, kuinka se tehdään. Minuutti minuutilta.

Tule mukaan äänestämään Vuoden Peliä!

Arvosteluissa

Darklands (kolmasko kerta toden sanoo?)
Ashes of Empire

ja mitä muutako? Kaikki, mitä saadaan haalittua Englannista messuilta! Ja sitä on paljon...







KÄYTÄNNÖNLÄHEISET OPPAAT MIKRON KÄY

72h

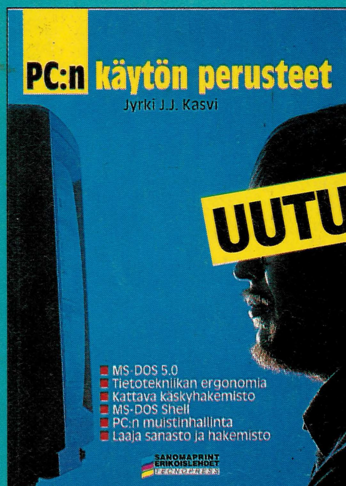
Oletko kyllästynyt kahlaamaan läpi monisatasivuisia vi ... ä hakemaasi tietoa mikron tai ohjelman käyttöön? Haluatko käsikirjan, jossa asiat on selvitetty tiiviisti, ja- mekkästi ja ymmärrettävästi? Haluatko saada ohjelmastasi kaiken irti? Valitse tästä tarvitsemasi opas!

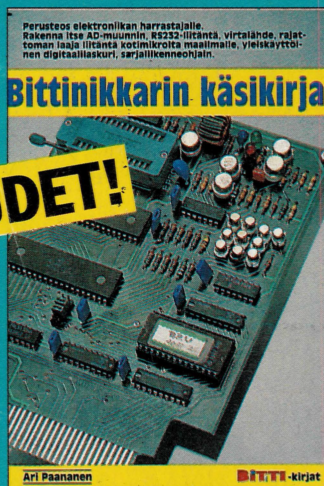
PC:N KÄYTÖN PERUSTEET

Jyrki J.J. Kasvi

PC:n käytöstä kaikki tarpeellinen tiiviisti ja selkeästi. Kirjassa perehdytään tietokonelaitteistoon, tietotekniikan sanastoon, hakemistoihin, tiedostoihin, käskyihin, ohjelmistoihin, tulostukseen, liitäntöihin sekä esitellään MS-DOS -käyttöjärjestelmän kaikki versiot sekä MS-DOS 5:n graafinen osuus. Lisäksi tutustutaan tietotyön ergonomiaan ja laitteiden kunnossapitoon. Mukana laaja sanasto ja kattava hakemisto.

176 sivua, A5-koko, 125 mk.





BITTINIKKARIN KÄSIKIRJA

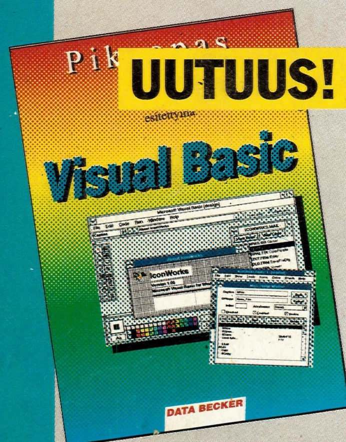
Ari Paananen

Elektroniikkaharrastajan perusteos niin harrastustaan vasta aloitteleville kuin kokeneemmillekin rakentelijoille. Kirja keskittyy erityisesti digitaalielektroniikkaan ja kotitietokoneiden lisälaitteiden rakenteluun. Kirjan runsaat, valmiit sovellukset on pyritty rakentamaan mahdollisimman yleiskäyttöisiksi ja aina jotakin digitaalielektroniikan aluetta opettavaksi. Teoriaosa toimii kokeneemmankin harrastajan pienenä lähdeteoksena.

153 sivua, A5-koko, 155 mk.

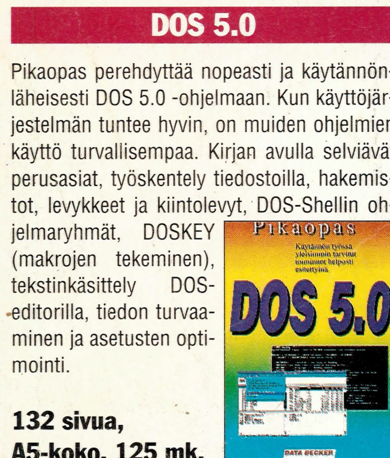
PIKAOPAS-sarjan kirjat

niin vasta-alkajille kuin tietokoneisiin enemmän perehtyneillekin!



DOS 5.0

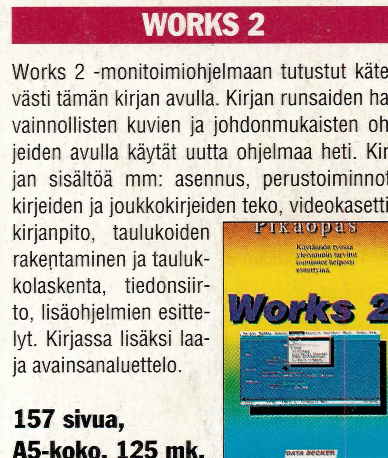
Pikaopas perehdyttää nopeasti ja käytännönläheisesti DOS 5.0 -ohjelmaan. Kun käyttöjärjestelmän tuntee hyvin, on muiden ohjelmien käyttö turvallisempaa. Kirjan avulla selviävät perusasiat, työskentely tiedostoilla, hakemistot, levykkeet ja kiintolevyt, DOS-Shellin ohjelmaryhmät, DOSKEY (makrojen tekeminen), tekstinkäsittely DOS-editorilla, tiedon turvaaminen ja asetusten optimointi.



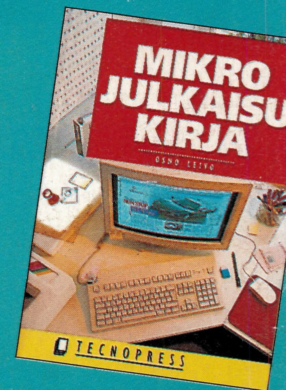
132 sivua, A5-koko, 125 mk.

WORKS 2

Works 2 -monitoimiohjelmaan tutustut kätevästi tämän kirjan avulla. Kirjan runsaiden havainnollisten kuvien ja johdonmukaisten ohjeiden avulla käytät uutta ohjelmaa heti. Kirjan sisältöä mm: asennus, perustoiminnot, kirjeiden ja joukkokirjeiden teko, videokasettikirjanpito, taulukoiden rakentaminen ja taulukkolaskenta, tiedonsiirto, lisäohjelmien esittelyt. Kirjassa lisäksi laaja avainsanaluettelo.



157 sivua, A5-koko, 125 mk.



MIKROJULKAISUKIRJA

Osmo Leivo

Täysin suomalainen julkaisujenteon perusteos kaikille, jotka haluavat ohjelmastaan kaiken irti. Kirjassa esitellään havainnollisesti julkaisujen tekeminen käsikirjoituksesta valmiiksi painotuotteksi. Sisältönä mm: typografia ja tietokoneiden kirjasintyypit, tekstin tuottaminen, taulukointi, julkaisuohjelmat, värit ja värierottelu mikrolla, kuvan- ja tekstinluku, logon ja kuvituksen tekeminen. Lisäksi sanasto.

192 sivua, A5-koko, 145 mk. (norm. 195,-).

VISUAL BASIC

Visual Basic on windows -sovellusten tekemiseen tarkoitettu ohjelmointikieli. Oppaassa käsitellään alkuvalmistelut, käydään läpi valikot ja editorit, neuvotaan peliohjelmien kehittämisessä ja ohjelmoinnissa, selvitetään pelien toiminta ja viimeisteleminen ja käsitellään tiedostonvalinta. Lisäksi kirjassa on valikoiden yleiskuvaus, ascii- ja ansi-taulukot sekä laaja hakusanasto.

120 sivua, A5-koko, 125 mk.

WORDPERFECT 5.1

Kirjan avulla hyödynnät WordPerfect 5.1 -tekstinkäsittelyversion kaikkia toimintoja. Ongelmatilanteet on käsitelty vaihe vaiheelta, näppäin näppäimeltä. Kirjassa esitellään alkuvalmistelut asennuksineen, käsitellään kirjeet, laskut, joukkokirjeet, julkaisut ja laajat asiakirjat sekä perehdytään niihin liittyviin ongelmiin ja annetaan toimintaohjeita. Lisäksi kirjassa on koodit, erikoismerkistö sekä laaja hakusanasto.



151 sivua, A5-koko, 125 mk.

WINDOWS 3

Entistä nopeampi ja käyttäjäystävällisempi Windows 3 -käyttöjärjestelmä on yleistynyt niin yrityksissä kuin kotikoneissakin. Windows 3 -pikaoppaassa on johdonmukaiset toimintaohjeet ja toiminnot selkeästi kuvailtuina. Sisältönä mm: asennus, käyttötietoa, ohjelmaja tiedostopalvelija, tiedostot ja hakemistot, työskentely helpommaksi, levykkeet ja kiintolevyt, DOS-ohjelmien käyttö. Lisäksi laaja sanasto ja hakemisto.



127 sivua, A5-koko, 125 mk.

Kirjojen käsittelykulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta lähetyksessä on!

TILAA HETI kuponkisivun kortilla tai puhelimitse 90-120 671